Xbox 360版「FFXI」「フレームシティ」最新情報／特別付録 Xbox 360実物大ペーパークラフト

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU XBOX

Xbox 360情報満載！

2005 AUG. 8月号

特別定価 650 Yen

ダブル スティール ザ・セカンド・クラッシュ
真・三國無双4
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
メタルスラッグ5

Sudeki～千年の瞬の物語～
NINJA GAIDEN Black
ビートダウン

Xbox 360タイトル クリエーターインタビュー
最新画面写真を独占公開！

ファイナルファンタジーXI

その独特な世界観をじっくり語ってもらった！

フレームシティ

ハード性能からトップインタビューまで
その能力にトコトン迫る！

Xbox 360徹底解剖！

攻略
コンカー：ライブ&リローデッド
ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～
Forza Motorsport
KOFマキシマムインパクト マニアックス
レッド・デッド・リボルバー
スパイクアウト バトルストリート
カプコン ファイティング ジャム
コンスタンティン

特別付録1
実物大！ Xbox 360ペーパークラフト

特別付録2
Xbox 360特製ステッカー

ファミ通.com


Microsoft game studios
クマの天敵は、リス。
コンカー：Live and Reloaded
好評発売中
5,800円
www.xbox.com/jp/conker
名門Rareからのソフト第二弾「コンカー：Live and Reloaded」、対象年齢18歳以上の過激なアクション&シューティング。あの下品でかわいいリス"コンカー"が、シュールな笑いをふりまきながら大暴れ。過激なストーリーモード「Conker's Bad Fur Day」と、宿敵クマ軍とのシューティングを堪能できるマルチプレイモード、内容満載の2つのゲームモードを遊びつくせ!!
CERO 18
RARE
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE



このファンタジーを待っていた。
SUDEKI
千年の暁の物語
Sudeki ～千年の暁の物語～
2005年7月14日 発売予定
5,800円
www.xbox.com/jp/sudeki/
Xboxから、待望のアクションRPG登場。光と闇、2つの世界に引き裂かれたファンタジックな世界で待ち受ける、息もつかせぬ戦いの日々。豪華声優による完全日本語吹き替えや、すべてがフルポリゴンでつくり込まれた緻密な世界に熱中まちがいなし。ファンタジー、アクション、RPGのすべての醍醐味を凝縮した自信作、「Sudeki」で新しい冒険、はじめよう。
CERO 15 15才以上対象
Microsoft game studios
CLIMAX
XBOX
it's good to play together

CONTENTS

ファミ通Xbox 8月号

特別企画

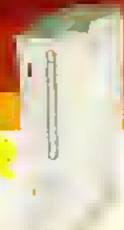
COVER



「Sudeki ～千年の暁の物語～」

デザイン：山本和幸

特別付録



①Xbox 360 実物大！ ペーパークラフト

②Xbox 360 特製ステッカー

ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　Tel 0570-060-555（代表）

スペック内 記号の見かた

●対応ハード
- =Xbox用ソフト
- 360 =Xbox 360用ソフト

●プレイ人数
- 最大4人 =本体のみでは、最大4人プレイの意
- 最大16人 =システムリンク時は、最大16人プレイの意
- ― / ― =ともにプレイ人数が未定の場合

●対称年齢内 コンテンツディスクリプター（内容表示）アイコン
- =恋愛　=恐怖　=飲酒・喫煙
- =セクシャル　=ギャンブル　=麻薬
- =暴力　=犯罪　=言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
- OP =オンライン プレイ
- OP 最大8人 =オンラインプレイは、最大8人の意
- OP ― =オンラインプレイ人数が、未定の場合
- DL =コンテンツダウンロード
- VC =ボイスチャット
- SR =スコアランキング

Famitsu-Xbox EXPRESS
ファミ通エックスボックスエクスプレス

Vol.042

緊急ユーザーアンケート実施!! ソフトラインナップから本体のデザインまで Xbox 360 ―意識調査！―

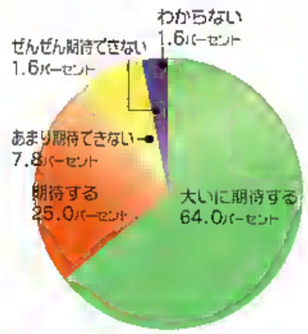
いよいよ正式発表された、マイクロソフトの次世代機Xbox 360！ 驚異のハイスペックの実現に洗練されたデザイン，そして何よりも現行機の反省を踏まえての、超強力なタイトルラインナップなど、期待を抱かせずにはいられないマシンとなっている。そこで本誌では，Xbox 360に対する意識調査を敢行！ ファミ通XboxのホームページのBBSに会員登録しているユーザーを対象に、緊急アンケートを実施した！（有効回答数・248）はたして、Xboxのユーザーはどのような思いをもって，Xbox 360を受け止めたのか？



➡現行機からの正統進化にあたるXbox 360。他社に先行して，2005年年末に発売されることが決定している。

Q1 Xbox 360に期待しますか？

ついに詳細が明らかになったXbox 360だが，はたしてユーザーはどの程度Xbox 360に期待しているのか？ まずはその点を聞いてみたぞ。その結果は右のとおりで，64パーセントが"大いに期待する"，25パーセントが"期待する"と返答。なんと，合わせて9割近くものユーザーがXbox 360に期待を寄せていることが明らかになったのだ！ "あまり期待できない"と答えたのはごく一部で，一連のXbox 360の発表は，かなりの好感触を持ってユーザーに迎えられたようだ。まずはお披露目に関しては，大成功だったと言ってもいいだろう。



Q2 Xbox 360のどこに期待しますか？

かなりの好印象を与えたXbox 360。では，具体的にユーザーはどの点に期待を寄せているのか？ 1位となったのは，149票を獲得した"ソフトラインナップの充実"で，全体の4割近いユーザーが支持するという，予想どおりの結果に。2位は"拡張されたXbox Liveのサービス"で81票。Xboxユーザーにとって，Xbox Liveの拡充がかなり魅力的なものであることを印象づけた。以下，マシンスペックやグラフィック能力の向上など，マシンのパワーアップに注目が集まった。

順位	期待する点	票数
1	ソフトラインナップの充実	149票
2	拡張されたXbox Liveのサービス	81票
3	マシンスペック	44票
4	映像表現能力	25票
5	参入が発表されたソフトメーカー	20票
6	ワイヤレスコントローラー	12票
7	デジタル機器としての機能	11票
8	現行機との下位互換	10票
9	発売時期が早い	7票
10	マイクロソフトのやる気	5票

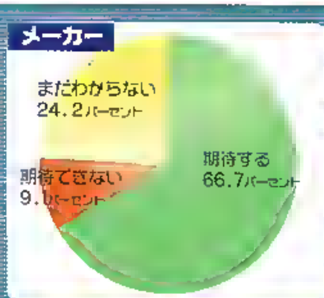
Q3 Xbox 360で不安に感じる点は？

9割近いユーザーが支持するXbox 360だが，あえて不安に感じる点がないか聞いてみたところ，1位になったのは，"現行機の日本市場での苦戦"。どうやら，悪いイメージが気になるようだ。2位は，"ソフトラインナップ"，6位"海外タイトルが多い"など，ソフトに不安を感じる声も。さらに"初期不良"も4位にはいり，やはりいかに現行機のマイナスイメージを払拭するかが，Xbox 360の成功のカギを握るようだ。一方，"本体の価格"という意見もかなり多く見られた。

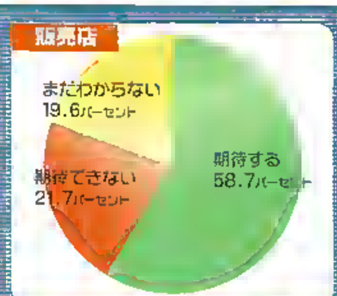
順位	期待する点	票数
1	現行機の日本市場での苦戦	43票
2	ソフトラインナップ	26票
3	本体の価格	21票
4	初期不良	12票
5	プレイステーション3のほうが魅力的	11票
6	海外タイトルが多い	9票
7	人気シリーズの続編が出ない	7票
7	日本市場についての理解が足りない	7票
9	テレビ録画機能がない	3票
10	売れすぎて生産が追いつかないのでは？	2票

メーカー＆販売店の期待度は？

Xboxユーザーには人気のXbox 360だが，メーカー＆販売店はXbox 360にどの程度期待しているのか？ ここでは，週刊ファミ通6月24日号で行った，緊急アンケートの結果を紹介しよう。そのアンケートによると，メーカーは66.7パーセント，販売店は58.7パーセントが期待すると回答。同時に行われた他機種へのアンケート結果を見ても，プレイステーション3やレボリューション（コードネーム）と，さほど遜色のない期待値が明らかに。ちなみに，同アンケートでは，全ユーザーのXbox 360への期待値は39.8パーセントと，意外と低めだった。



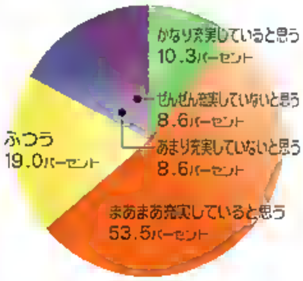
有効回答数：38



有効回答数：102

Q4 ソフトラインナップについてどう思う？

Q2の回答を見てもわかるとおり，ユーザーがもっともXbox 360に期待しているのは，やはりソフトラインナップ。そこでソフトについて聞いてみたところ，"まあまあ充実している"が5割強と，意外と冷静な数字。ソフトの充実ぶりは評価しつつも「このくらいはしてもらわないと困る」という意見が目についた。期待しているソフトについては，坂口氏のRPG2タイトル『ロストオデッセイ』と『ブルードラゴン』が上位を獲得。注目度の高さをうかがわせた。Team NINJAのタイトルは相変わらずの人気で，注目は，未発表ながらも44票を得た「Halo 3」だ。

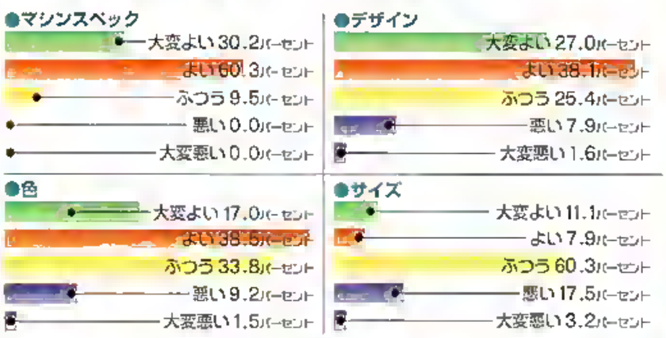


ユーザーが期待しているXbox 360用のソフト

順位	ソフト名	票数
1	ロストオデッセイ	98票
2	DEAD OR ALIVE 4	96票
3	ブルードラゴン	91票
4	PGR3 -プロジェクト ゴッサム レーシング 3-	58票
5	Halo 3	45票
6	デッドライジング（仮題）	40票
7	ナインティナイン・ナイツ	38票
8	ファイナルファンタジーシリーズ	22票
9	TOM CLANCY'S GHOST RECON 3	21票
10	[eM] -eNCHANT arM-	20票
11	クロムハウンズ	18票
12	DEAD OR ALIVE code：Cronus	16票
13	カメオ：エレメンツ オブ パワー（仮題）	12票
14	TEST DRIVE Unlimited	9票
15	パーフェクトダーク ゼロ	8票

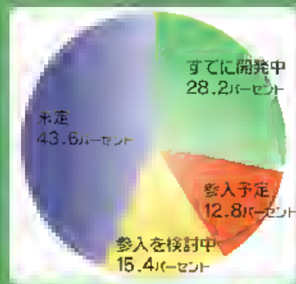
Q5 本体についてどう思う？

ここでは，Xbox 360本体に対する意識調査を実施。4項目にわたってユーザーに評価をくだしてもらった。もっとも評価が高かったのがマシンスペックで，"大変よい"と"よい"を合わせて9割を超える支持を獲得。「マシンスペックは申し分なし」との意見が大勢を占めた。また，デザインについても7割近くが評価しており，「Xboxに比べて格段におしゃれ」と，現行機よりも好意的に捉える声が多数だった。色は"大変よい"と"よい"が5割強を獲得した。一方で，サイズに対しては"ふつう"が6割。Xbox 360の大きさは現行機とほぼ同じなのだが，現行機のときほどの否定的な反応が見られなかったのは，デザインが好感触を与えたためのようだ。



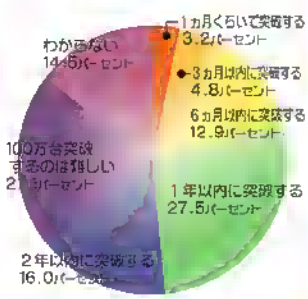
Xbox 360へのメーカーの参入状況は？

ここでは，週刊ファミ通6月24日号における緊急アンケートの結果から，各ソフトメーカーのXbox 360への参入状況を聞いた調査をお届けしよう。その結果は右のとおりで，"すでに開発中"が28.2パーセントに。ちなみにプレイステーション3に"すでに開発中"と答えたメーカーは12.8パーセントで（レボリューションは0パーセント），あたりまえの話だが，ソフト開発でも他陣営にかなり先行していることが判明。また，"参入予定"が12．8パーセント，"参入を検討中"が15.4パーセントと，こちらも高い数字。驚くべきは，"参入の予定はない"と答えたメーカーが1社もなかったこと！ これは，プレイステーション3で"参入の予定はない"と答えたメーカーが2.6パーセント，レボリューションでは10.3パーセントだったことを考えると，いかに驚異的かがわかる。つまり，ほとんどすべてのメーカーが，Xbox 360に対して前向きな姿勢を見せているのだ。



Q6 Xbox 360が100万台を突破するのは？

かなりの高評価が明らかになったXbox 360。そうなると注目は本体がどれだけ売れるのかということ。ほかの次世代機に先駆けて2005年の年末商戦に投入されることがわかっているだけに，期待もかなり高まるところだが……。そこでXbox 360がいつ100万台を突破すると思うか，ユーザーに予想してもらった。もちろん，販売台数は出荷台数により決定されるだけに，理想通りにいくとは限らないのだが，"あえて"という注釈入りで答えてもらった。その結果は，"1年以内に突破する"がもっとも多くて27.5パーセント。一方で，"100万台を突破するのは難しい"も21.1パーセントだった。近年はほとんどの家庭用ゲーム機が6ヵ月までに100万台を超えているだけに，「Xbox 360はあまり売れない」と判断したことになる。Xbox 360のポテンシャルは高く評価しているだけに，複雑なXboxユーザー心理が明らかになったといったところ!?



記者の目

2月の坂口博信氏による次世代Xboxへの参入報道以降，次世代ゲーム機競争ではつねに先手を打ち続けてきたマイクロソフト陣営。E3に至るまでの数々の発表は，現行機での苦戦を踏まえての，「Xbox 360では同じ轍は踏みません」という，マイクロソフト陣営による決意表明のようなもの。今回のアンケート結果を見ると，そんなマイクロソフトの"本気度"をユーザーがかなり高く評価していることが明らかになった。ところが一方で，「たしかにXbox 360はがんばっているけれど，しょせんはプレイステーション3にかなわないのでは？」という声もかなり多かった。そんな微妙なユーザー心理が，Q6における回答につながったと言っていいだろう。どうやらユーザーは，次世代機におけるマイクロソフトの姿勢はかなり評価しつつも，まだまだ悲観的な考えからは抜け切れていないようだ。となると，いまマイクロソフトに求められるのは，ユーザーを安心させるための材料を数多く提供すること。"現行機のマイナスイメージ"を払拭してはじめて，Xbox 360は他陣営と同じ土俵に立てるのではないか。そしてこれまでの流れを見ていると，それはけっして不可能なことではないと思われるのだ。さらなる激動が予想される，2005年下半期。Xbox 360がどのような嵐を呼び起こすのか，心から期待したいところだ。（F）

Xbox News Headline

今号のおもなニュース
5月21日～6月20日

このひと月のあいだに起こったXbox関連のニュースを紹介。ゲーム機を教育現場に持ち込んだ、マイクロソフトの新しい試みに注目しよう！

Topic 杉並区にXboxを贈呈！　ゲーム機を教育の現場に！

マイクロソフトは6月16日、東京都杉並区にXboxを80台寄贈すると発表した。これは、区内の小中学校などにXboxのビデオチャットを利用したテレビ会議システムを導入し、教育のIT環境整備を支援するというもの。企業市民活動に積極的な同社ならではの活動なのだ。

杉並区では、区立小中学校67校のほか、区立科学館、区立済美教育センターなどの教育機関にXboxを設置していく予定。具体的な活用方法については、複数の学校間での討論会や、科学館でしか見ることのできない特殊な実験の中継、済美教育センターと学校とのあいだでの教育相談会などが予定されている。将来的には、海外提携都市との交流に活用することも検討しているとのこと。

6月16日には、杉並区役所にてXboxの贈呈式が行われ、マイクロソフトの丸山嘉浩Xbox事業本部長から山田宏杉並区長にXboxが手渡された。Xboxの活用方法について意見交換も行われ、まず第1回の試みとして、6月28日に都内で行われるマイクロソフトのビル・ゲイツ会長の講演を中継し、複数の中学校どうしで討論会が行われる予定だ。ゲーム機を活用した新たな試みが、今後どのような成果を挙げていくのか、注目が集まるところ。

Xboxを杉並区に贈呈！



➡贈呈式に出席した、Xbox事業本部長の丸山氏(左)と、杉並区長の山田氏(右)。

ゲーム機を学校に導入！



←Xbox Live機能を使用して、Xboxどうしをつなぐビデオチャット。

丸山本部長のコメント

マイクロソフトXbox事業本部は杉並区に事務所をかまえており、このビデオチャットもじつはそこで開発された、メイド・イン・スギナミの製品。いろいろな使いかたができ、コミュニケーションの幅を広げるものなので、杉並区の子どもたちにもぜひ体感してほしい。

山田区長のコメント

この製品をどう使うかが大事。貴重な経験を共有し、それについて討論する、という使いかたを目指したい。ゲーム機は子どもたちに馴染みの深いもの。子どもたちのコミュニケーション能力の向上に、広い可能性を秘めている。その成果に期待しています。

Topic 神奈川県が『グランド・セフト・オートⅢ』を有害図書に！

神奈川県が県青少年保護育成条例に基づいて、カプコンのプレイステーション2用ソフト『グランド・セフト・オートⅢ』(以下『GTAⅢ』)を有害図書に指定した。6月7日よりこの条例は効力を発揮しており、神奈川県内の販売店においては、同ソフトの18歳未満への販売は禁止。販売時もほかの商品との区分陳列が義務づけられるようになった(違反した場合は30万円以下の罰金)。今回指定されたソフトはプレイステーション2用の『GTAⅢ』に限定されているが、業界に大きな波紋を呼ぶ問題だけに、その動きを追ってみたい。



↑有害図書に指定された『グランド・セフト・オートⅢ』は、海外で大ヒットを記録。

『GTAⅢ』が有害図書として指定されたのは"生身の人間が生身の人間をどんどん殺していくところはちょっとやりすぎ"という理由から。これは5月25日に行われた、神奈川県知事の定例記者会見で語られているものだ。その会見によると、まず神奈川県の事務局が過激と思われるソフトを6本抽出。ゲームの操作に慣れた人がプレイした映像をビデオに撮って検証し、"いちばん問題だと思われる"『GTAⅢ』と、その比較対照となる2本を審議会の有識者9名(弁護士や社会学者など)が審査した、とのこと。神奈川県知事自身が見たというそのビデオは、3本合わせても15分～20分程度の長さだったという。

この動きに対してカプコンは、条例の目的には賛同するとしながらも、『GTAⅢ』はCEROの審査を受けてパッケージの前面に18才以上対象のシールを貼っていること、暴力や残虐シーンが含まれている旨を記載していること、販売店に区分陳列を依頼していることを主張。「今回の指定はこのような取り組みを一顧だにしておらず、非常に残念」とコメントした。そして、「指定のための要件、基準は明確でなければなりませんが、本件において要件、基準が十分に明確なのかとの疑義が存します」とし、「指定処分については法的対応も視野に入れて検討していきたい」と語った。

神奈川県地域環境課は、今回の有害図書指定は包括指定ではない(指定するための具体的な尺度がない、ということ)ので、対象と思しきソフトが出てきた場合はその都度判断することになる、と語る。そして「今後も青少年の育成に有害と判断した場合は粛々と排除していく」とした。

この神奈川県の動きに呼応するように大阪府が6月15日、府青少年問題協議会が提出した答申で"殺傷事件の加害者の青少年が残虐な場面を含むゲームや書籍に傾倒していたと報道されており、社会的に看過できない"という指摘を受けたことを公表。これを受けて府青少年健全育成条例を改正することを示唆した。「近日中に府案を出して意見を募る」と府青少年課。この改正案は9月の定例府議会に提出されるという。

このように、にわかに動きが激しくなってきたゲームソフト有害図書指定問題。端緒となった神奈川県では6月17日に県内の販売店を対象にした説明会を開いたが、店側からは指定基準のあいまいさや、実効性を疑問視する声があがった。この問題、まだまだ動きがありそうだ。

Topic 実写映画版『デッドオアアライブ』が撮影開始！

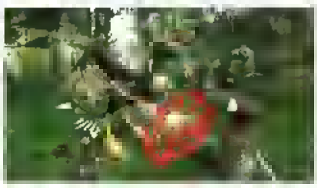
テクモの人気対戦格闘ゲーム『デッドオアアライブ』。このシリーズを原作にした実写映画版『DEAD OR ALIVE』の撮影がスタートしたことを、6月17日に同社が発表したぞ。撮影スタッフは現在、中国大陸にある桂林(Yuzi Paradise)、浙江省(Hengdian World Studios)などでロケを行っており、香港でクランクアップする予定だ。今回、実写版映画『DEAD OR ALIVE』の監督は、『トランスポーター』や『ロミオ・マスト・ダイ』のメガホンを握ったコーリー・ユン(元奎)。脚本にはJ.F.ロートン、アダム＆セス・グロス、グランツ・ヘンマンが名を連ねている。さらに人気俳優のケイン・コスギをはじめ、豪華な出演者が顔を揃えたぞ。プロデューサーのジェレミィ・ボルトは、今回の映画について「ロケーションが壮大で、スタッフもすばらしい。コーリー・ユン監督のキャストへのトレーニングも驚くべきものでした。アクション場面は本当にすごい！」とコメントしている。なお、同映画の国内での配給会社、公開日などは、いまのところ未定となっている。

『DEAD OR ALIVE』出演者

リュウ	ケイン・コスギ
かすみ	デヴォン青木
あやね	ナターシャ・マルテ
ティナ	ジェイミー・プレスリー
エレナ	サラ・カーター
クリスティ	ホリー・ヴァランス

Event スクウェア・エニックス パーティ2005開催迫る！

7月30日、31日に千葉県の幕張メッセで開催されるスクウェア・エニックス パーティ2005。同社の最新タイトルやオンラインゲームの体験、ケータイの各種サービスやキャラクターグッズの買い物などが楽しめる、一般ユーザー参加型のイベントなのだ。会場で注目したいのは、やはり新作タイトルが一堂に集まるゲームエリアだ。スクウェア・エニックスといえば、Xbox 360への参入が決定しているが、そこで気になるのが『ファイナルファンタジーXI』の存在。はたして今回のイベントで、同ソフトが展示されるのか!？ 残念ながら、いまのところ詳細はわかっていないが、興味があるXboxファンは足を運んでみては？ ちなみに入場料金は1000円［税込］。すでにチケットぴあにて販売中だ。



⬆Xbox 360への移植が決まった『ファイナルファンタジーXI』の出展は!?

スクウェア・エニックス パーティ2005概要

開催時期：7月30日、31日
開催時間：午前10時～午後6時（最終入場は午後5時まで）
開催場所：幕張メッセ
入場料金：1000円［税込］

Event Xbox突撃隊が学園祭に参加！

映画の専門学校に、Xbox突撃隊がやって来た！ 6月18日、東京フィルムセンタースクールオブアート専門学校の学園祭"映画は世界を救う"で、"Xboxも世界を救うトップスピン大会"が開催されたぞ。

文字どおり、この大会はXbox用ソフト『トップスピン』を使って対戦するゲーム大会。校舎内の撮影スタジオが会場となり、学生、来場者が入り混じって熱い対戦がくり広げられた。校舎内の別フロアには、突撃隊恒例のXbox全タイトルが体験できるコーナーも設置。同専門学校は映画の学校というだけあって、CG科の学生を中心にゲーム人気が高く、どちらも学園祭の中ではとくに注目を集めていた印象。このイベントを企画した学生は、Xbox 360の発表を聞いて興味を持ち、学園祭への誘致を持ちかけたとか。"トップスピン大会"では、自身も参加して連勝記録を作る活躍。イベントの大成功に、満足そうだったぞ。

トップスピン大会が開催！



⬆巨大スクリーンや凝った照明、音響など、専門分野を活かして本格的な大会に！



⬅予選試合の風景。スパイダーマンも熱戦に参加!?

映画『妖怪大戦争』試写会開催

角川グループ創立60周年を記念して、この8月6日に全国で上映される話題作『妖怪大戦争』。混沌の21世紀に、世界を救うためにおなじみの妖怪たちが立ち上がる——という痛快無比の冒険物語だが、この映画の全国5都市を巡っての試写会に、3000組6000名をご招待します！ 監督には三池崇史氏を起用し、豪華キャストが集結してのこの娯楽大作をお見逃しなく。希望者は、官製はがきに①ご覧になった雑誌名、②希望する会場(A～F)、③郵便番号、住所、氏名、年齢、職業(学年)を明記のうえ、以下あて先まで。締切は7月7日(木)必着のこと。当選者の発表は、試写状の発送をもってかえさせていただきます。



⬆水木しげるや荒俣宏、京極夏彦らそうそうたる妖怪フリークが原案に参加。

『妖怪大戦争』試写会の会場

地域	日程	開演	会場
[A] 東京	7月13日	午後6時30分	よみうりホール
[B] 東京	7月23日	午前10時	中野サンプラザ
[C] 大阪	7月18日	午後1時30分	御堂会館
[D] 名古屋	7月19日	午後6時30分	中小企業センター
[E] 福岡	7月16日	午後1時30分	明治安田生命ホール
[F] 札幌	7月16日	午後1時30分	共済ホール

あて先 〒102-0073 東京都千代田区九段北2-3-2
角川メディアハウス「妖怪大戦争」角川グループ大連合試写会係

※当選の可否など、個別のお問い合わせはご遠慮ください。

黒い玉手箱 相変わらず騒がしい、Xbox 360

E3が終わってひと息……と思いきや、Xbox 360の周辺が賑やかだ。まずは、"Xbox 360、日本では12月発売"と一部マスコミより報じられたのだ。「ムムッ、発売日決定か!?」と勇み立ってマイクロソフトに問い合わせたところ、「年末発売予定ではありますが、12月という発表はしてません」とのお返事。年末というと12月のような気もするが、どうやら一部マスコミの勇み足だったようだ。

ところが、さらに驚くべき報道が続く！ なんとマイクロソフトがXbox 360と携帯ゲーム機を連動させるシステムを開発し、SCEや任天堂に提携を持ちかけているというのだ!! たしかにE3では、それに近いことがほのめかされてはいたが……。あわてて同社に問いたところ、「そんな事実はないです」と即座に否定。もし事実だったら、業界を揺るがせていただけに、少し残念かも!?

さらにさらに！ イギリスのゲームイベントで、ピーター・ムーア氏が講演し、「Xbox 360の目標販売台数は12～16カ月で1000万台」と発言したというのだ！ これに関しては「あくまで次世代ゲーム機市場での成功に必要な台数を述べたことになります」(広報)とコメント。相変わらず騒がしいマイクロソフトの周辺だが、これも注目度の高さゆえ!?

Xboxソフト売上ランキング TOP10



「Forza Motorsport」がV2を達成。連続首位は2004年5月の「NINJA GAIDEN」以来で、約1年振りの快挙だ。2位には西部劇風のアクション「レッド・デッド・リボルバー」が初登場。同時[illegible]るという評判だけに、さらなる伸びを期待したい。「スパイクアウト」は先月の「Fable」に続き10000本を突破！ 今後も地道に売れ続けてほしいものだ

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	1	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	2042	5138
2	—	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	5月26日	1635	1635
3	3	Fable	マイクロソフト	3月17日	850	11662
4	2	スパイクアウト バトルストリート	セガ	3月24日	648	10391
5	9	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	2月17日	590	4128
6	5	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	3月10日	502	4354
7	4	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	4月7日	474	2947
8	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	SNKプレイモア	3月24日	460	2202
9	7	コンスタンティン	ワーナーエンターテイメント	4月21日	431	1024
10	8	OutRun2	セガ	1月27日	416	8552

集計期間：5月16日～6月12日
※このランキングはP112に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：5月16日～5月22日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Forza Motorsport	マイクロソフト	861
2	Fable	マイクロソフト	189
3	スパイクアウト バトルストリート	セガ	144
4	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	138
5	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	107

2週目Best5 集計期間：5月23日～5月29日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	1132
2	Forza Motorsport	マイクロソフト	504
3	Fable	マイクロソフト	198
4	スパイクアウト バトルストリート	セガ	174
5	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	139

3週目Best5 集計期間：5月30日～6月5日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Forza Motorsport	マイクロソフト	389
2	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	363
3	Fable	マイクロソフト	178
4	スパイクアウト バトルストリート	セガ	175
5	コンスタンティン	ワーナーエンターテイメント	138

4週目Best5 集計期間：6月6日～6月12日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Forza Motorsport	マイクロソフト	288
2	Fable	マイクロソフト	285
3	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	168
4	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	ユービーアイソフト	160
5	スパイクアウト バトルストリート	セガ	155

ハード販売台数 5/16~6/12

期間	台数
●5/16~5/22	248台
●5/23~5/29	204台
●5/30~6/5	171台
●6/6~6/12	170台

推定販売台数（5/16~6/12） 793台

累計販売台数 46万8431台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

Xbox 360用タイトルが加わってTOP10もほぼ一新！ かなり賑やかなランキングに。そんななか、やはり強さが目立つのは、Team NINJAのタイトルだ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	—	DEAD OR ALIVE 4	テクモ	今冬	61.5
2	1	DEAD OR ALIVE code : Cronus(仮題)	テクモ	未定	47.5
3	—	NINJA GAIDEN Black	テクモ	2005年秋	43.7
4	—	ブルードラゴン	マイクロソフト	未定	29.4
5	—	ロストオデッセイ	マイクロソフト	未定	27.8
6	—	PGR3 -プロジェクトゴッサム レーシング3-	マイクロソフト	未定	20.5
7	—	デッドライジング(仮題)	カプコン	未定	19.3
8	—	[eM] -eNCHANT arM-	フロム・ソフトウェア	2005年末	17.1
9	4	ビートダウン	カプコン	2005年秋	16.5
10	—	ナインティナイン・ナイツ	マイクロソフト	未定	15.8

※本誌7月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：5月30日～6月15日）
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP20

期待のランキングと打って変わって、こちらは陣容にあまり変化がなし。「ODAU」が見事にV4を達成するなど、やはりTeam NINJAの強さが際立つ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	118
2	3	NINJA GAIDEN	テクモ	2004年3月11日	109
3	4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	107
4	2	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年11月11日	100
5	5	Halo(ヘイロー)	マイクロソフト	2002年4月25日	86
6	5	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	82
7	7	Fable	マイクロソフト	3月17日	74
8	9	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	36
9	8	OutRun2	セガ	1月27日	31
10	10	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	2004年7月29日	23
11	16	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	21
12	16	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	32
12	11	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	28
14	18	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年9月23日	17
15	12	スパイクアウト バトルストリート	セガ	3月24日	16
15	13	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	16
17	13	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	15
17	18	キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	1月27日	15
17	13	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	15
20	—	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	2004年6月10日	14

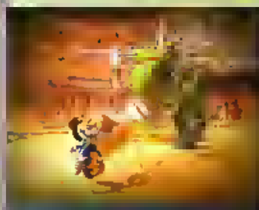
※本誌6月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。



新作ゲームクロス・レビュー 6月30日～7月14日

作品

発売中(6月30日) コンカー：ライブ＆リローデッド



マイクロソフト
アクション Live対応
6090円[税込]

下品で悪名高いリスの"コンカー"が帰ってきた！ 爽快なアクションとブラックユーモア満載の世界観が魅力の本作は、リニューアルされた『Bad Fur Day』が遊べるシングルプレイモードと、最大16人対戦が可能となったオンライン対戦が楽しめる。

7月14日発売予定 Sudeki ～千年の暁の物語～



マイクロソフト
アクションRPG
6090円[税込]

引き裂かれた世界Sudekiを舞台にした、ファンタジックな世界観を持つ3DアクションRPG。光と影を表現したグラフィックと、個性豊かな4人のキャラクターを使ったリアルタイムアクションバトルが魅力。豪華声優陣によるフルボイスもうれしい！



今月はこれを買え！

批評家

松井ムネタツ



今月はXbox 360情報がひと段落。それでも追いかけられる情報はできるだけ掲載してみた。次号では、新規タイトルがドドーンと紹介できそうなヨカン。完全新作はもちろんだけど、人気シリーズや海外タイトルなどもバランスよく出てくれるといいなあ……なんて。本誌編集長。

コンカー 7：シングルプレイゲームが思いのほか難しい。ノーヒントに近い状態で手探りで進めていく感じ。対戦のほうは画面こそサードパーソンだが、感覚は『Halo』などのFPSに近い。画面がややうるさい＆テンポが早くて何が何やらわからない場面も。とはいえ、総合的な完成度はかなり高い。

Sudeki 7：『Fable』や『ジェイドエンパイア』が自由度の高いRPGなら、本作はストーリー性を重視。音声も含めてフルローカライズされている点はいい。有名声優の声でイベントを盛り上げてくれるのは安心感あり。アクションそのものはやや単調で、モデリング、モーションもいまいちな部分も。

今月はこれを買え！：どっちか1本だけ買え！と言われたら『コンカー』を選びそう。RPGはここ数ヵ月でいっぱい遊んだしねー。とはいえ、Xboxタイトルって買い損なうと入手困難なケースが多いから（涙）、やっぱりどっちも買っておかないとダメかも！

石井ぜんじ



このところ仕事絡みで1970年代のアーケードゲームについて調べていた。このころのゲームといえば米国のアタリ、日本のタイトーである。お互いに影響を与えあって進化していった70年代。21世紀も、和製ゲームと洋ゲーがお互いに刺激しあい、同じ土俵で勝負してほしい。

コンカー 8：いかに敵に撃たれずに撃つかというFPS的感覚がゲームの根本。それだけにこのタイプが好きな人にはお薦めだが、苦手な人は馴染めないかも。キャラにより刀を使ったり、特殊能力があったりと攻撃は多彩。有名シーンのパロディやブラックな風刺もきいており、完成度はかなり高い。

Sudeki 6：典型的なアクションロールプレイング。特筆すべきは、アクションの戦闘シーンがしっかり作られていること。敵の性質を知り、技を使いこなす必要があるため、戦闘に達成感がある。適当に戦うと死ねるのがいい。ただし顔の造形については、日本人マニアにとって不満かもしれない。

今月はこれを買え！：アダルトな対戦好きなら『コンカー』を選ぼう。下卑た笑みを浮かべつつ、「殺ってやるぜ」と倒しまくる爽快感はなかなか。いっぽう『Sudeki』は戦闘シーンが秀逸。ストーリーとキャラだけのゲームに飽きたプレイヤーにはお薦めだ。

ローリング内沢



よーやっと、ボクの住むマンションも光ファイバー対応となりましてネット環境もより快適に。いままでADSLで、下り4メガくらいだったんですが、いまじゃその数倍の通信速度に。ネットサーフィン（死語）もサクサク楽しめます。これで仕事の能率も上がればいいんだけどそれは別？

コンカー 8：シングルモードは過去に発売されたニンテンドウ64版とベースは同じだが、グラフィックやエフェクトなどが大幅に進化。難易度も調整されより遊びやすい作りに。チュートリアルからすでに楽しく、ワクワク感が感じられる構成。ブラックな世界観もハマれば◎。通信対戦もやり込みがいアリ。

Sudeki 8：3Dマップだが、プレイヤーの誘導方法が非常に親切で迷いにくい作り。サクサク進める。キャラクターの特性を活かした謎解きなどやり込みがいはあるが、肝心の戦闘は比較的ゴリ押し。敵を一掃する爽快感も淡い印象。ただ世界観やストーリーはよくできているので、それを楽しむのなら◎。

今月はこれを買え！：カワイイ顔してブラックジョークがキツイ『コンカー』。その世界観は一度ハマれば病みつきに。3Dアクションゲームとしての完成度は高く、アクションファンなら納得の出来かと。ニンテンドウ64版の単なる移植で終わっていないのも◎ですよ。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章＆漫画書きです。このスペースで毎年毎年懲りずに書いてきましたが、やっと千葉ロッテマリーンズが何とかなりそうです。Xboxのつぎの機種の登場のタイミングともあいまって、長年染みついていたマイナー属性（？）を払拭できそうです。

コンカー 8：ギミックの突拍子のなさやナンセンス描写にズバ抜けているシングル専用モードは、ただただ馬鹿なだけでなく、指先洞察力を心地よく刺激するから侮れません。一方のLive＆Co.モードはひたすら殺伐とした雰囲気。選択キャラに応じたチーム内の役割を淡々とこなす充実感がキモかと。

Sudeki 6：メッセージテキストやキャラデザイン、諸システムなどあらゆる面で"消化不良"という感じがしました。BGMを含めた環境音の表現は丁寧で（脇役キャラの音声の使い回しっぷりは除く）、重厚なストーリー展開さえ期待しなければ、オーソドックスな幻想世界冒険活劇として愉しめるはず。

今月はこれを買え！：無節操なほどさまざまなタイプのアクション操作系が用意されている『コンカー』を楽しむには、すべてを受けいれる大らかな心が必要!? 拙さは目立つものの決して不親切なつくりではない『Sudeki』は、脳内補完しつつマイペースに楽しんで吉。

イラスト：岩井滋和

TOTAL POINT

	コンカー：ライブ＆リローデッド	Sudeki ～千年の暁の物語～
TOTAL POINT	31POINT	27POINT

緊急速報!! XBOX 360

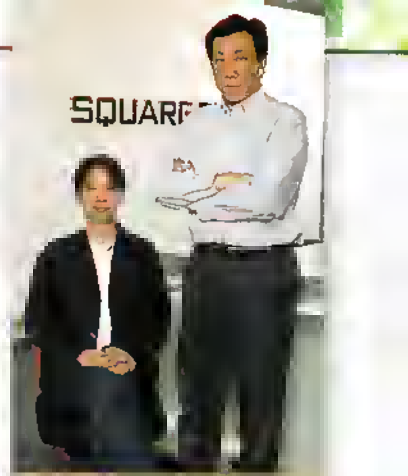
E3で衝撃発表された『FFXI』の詳細を追う!

FINAL FANTASY® XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

Xbox 360にスクウェア・エニックスが参入決定! その第一弾がMMORPG『ファイナルファンタジーXI』だっていうからさらに驚き! その最新情報をお届け!

ファイナルファンタジーXI	MMORPG
スクウェア・エニックス	スクウェア・エニックス
未定	未定
HDTV、5.1ch	
OP DL	―
未定	―



田中氏、山本氏のインタビューは14ページから!

他機種版を圧倒する美麗グラフィックを見よ! Xbox 360版の最新スクリーンショットが到着!

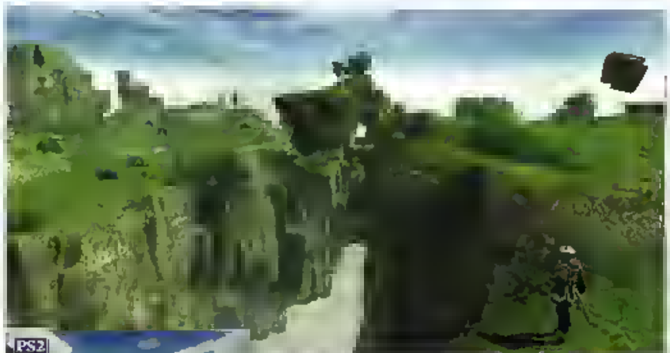


←E3のXboxブリーフィングでスクエニの参入が発表された。

雑誌掲載の締め切り上、事前に情報を聞いているケースが多いのだが、E3におけるスクウェア・エニックス参入発表に関してはまったく知らされていなかった。「何か大きな発表があるらしい」程度のウワサは耳にしていたのだが、まさかスクエニが『ファイナルファンタジーXI』を作っているとは……!

念のためどんなゲームなのかを簡単に説明しておくと、2002年5月からサービス開始されているMMORPGだ。PS2版とウインドウズ版がリリースされており、現在世界中で50万人ものユーザーが遊んでいる(その魅力などは下のコラムを参照)。

3つ目の機種となるXbox 360版、早速スクリーンショットを入手したのだが……。いやもうキレイ! グラフィックデータは他機種と同じなのだが、HDでワイドな画面のおかげで格段にスケールアップ。実際、遠景に関しては他機種よりもより多く表示されるようになるとのこと。まずはとくとご覧アレ!





リヴェーヌ岩塊群を一望!

岬一帯が隆起して形成された不思議なエリア、リヴェーヌ岩塊群。ワイド画面のXbox 360版だと、その広大さがより強調されている。画面比率4:3のPS2版は、ごく一部しか見えていないようにも思えてしまう。

What's FFXI?

『ファイナルファンタジーXI』の世界

会員数50万人を越えるMMORPG『FFXI』。プレイヤーを引き付ける魅力とゲーム内で何ができるのかを、ちょこっと語ってみよう。

つねに新しい遊びを提供する飽きることのないFFXI

『ファイナルファンタジーXI』(以下FFXI)のサービスが始まって、すでに3年。言い換えれば3年まえのゲームなのに、会員数は増え続け、ついには50万人を突破した大型オンラインゲーム。多くのプレイヤーを引き付ける『FFXI』の魅力はどこにあるのか? ここではその魅力を紹介していきたい。

遊びかたは人それぞれだが、誰もが通るのがレベル上げ。15種類もあるジョブからひとつを選択し、ほかのプレイヤーたち6人とパーティを組んでモンスターを狩る。自分の役割を見つけ、ほかのプレイヤーと協力して戦うのはMMORPGならではの楽しみだ。

合成と呼ばれるアイテム生成を極め、合成職人としての道を目指すのも、楽しみかたのひとつだ。自分の作った装備をほかのプレイヤーに着てもらうのは、合成職人冥利に尽きる。

『FFXI』が、ほかのMMORPGと大きく違うのがミッションと呼ばれるストーリーの存在。『FFXI』の世界に迫る危機を解決するべく、ほかのプレイヤーと協力して話を進めていくもの。ストーリーや戦闘も凝っていて、やり応えも十分。進めることで新エリアに入れるなど、冒険的要素が高いと言える。

ほかに『FFXI』にのめり込む理由として、定期的なバージョンアップの存在がある。バージョンアップではジョブの強さ、敵の強さ、アイテムの値段など『FFXI』世界のバランスを取ったり、新装備や新戦闘エリアなどプレイヤーの探究心をくすぐる新要素も追加。バージョンアップ直後の『FFXI』の世界は、まさにお祭り状態。活気で溢れ返る、楽しみな瞬間だ。

現実世界に合わせた正月、夏祭り、クリスマスなど、季節イベントも充実。見るだけではなくゲーム的な要素もあり、毎回楽しませてくれる。

……とまあ、さまざまな遊びかたを提供してくれる本作。その中から、どういった遊びかたを選ぶかはプレイヤーの自由。この絶妙なバランスが、『FFXI』をやめられない魅力なのだろう。

ワイド&高解像度なHDグラフィックによるヴァナ・ディールの世界！





ルフェーゼ野から望む旧タブナジア

かつて水の都と謳われた旧タブナジア侯国。クリスタル戦争により荒廃したその地を，ルフェーゼ野の丘より望む。PS2版ではかすかにしか確認できなかった，遥か上空の飛鳥の姿が驚くほどハッキリと確認できるのは，まさにカンドー！

ミザレオ海岸でロック族との死闘!!

ミザレオ海岸での，巨鳥ロック族とのバトル。巨大なロック族だが，Xbox 360のハイビジョンサイズなら翼を広げたその姿もバッチリ捕らえられている。攻撃によるエフェクトもさらにはっきりと視認できるね。



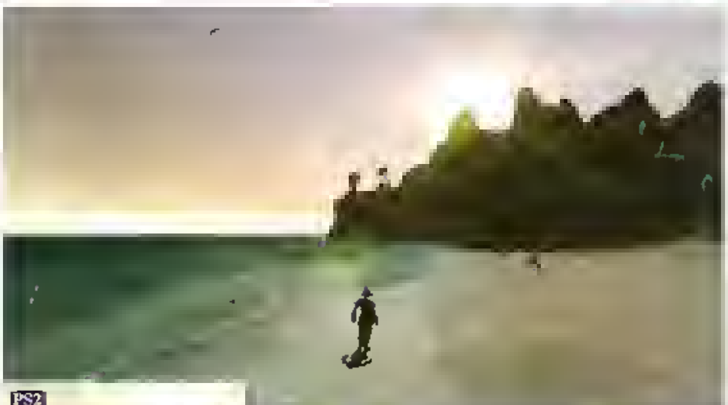






失われし神都、アル・タユ

拡張ディスク『プロマシアの呪縛』の物語を進めることで行けるようになるエリアが，この神都アル・タユだ。水面を歩いているような独特の浮遊感と，幻想的な空の色が特徴。かなり遠方にいるモンスター，アーン族の姿もクリアーだ。





夕陽に染まるブブリム海岸

夕陽が差し込むブブリム海岸。PS2版との違いが明確にわかるシーンのひとつと言えるだろう。遠くまでクリアーに見えているブブリム半島特有の奇岩や，波の質感に注目。キャラクターの装備が黒魔道士のレリックであることまでわかる。





ムバルポロスでの戦い！

モブリンが地底に築いた巨大な街，ムバルポロス。このシーンの注[illegible]トの鮮明さ[illegible]黒魔[illegible]白魔道士のケアル[illegible]などとの土壌[illegible]キリ[illegible]る

すべては時間が解決 新米冒険者さん大歓迎

冒頭でも紹介したように，サービスが始まって3年。Xbox 360版が発売されたら，ぜひとも参加したいと思うプレイヤーも多いと思うが，「初期からのプレイヤーに追いつけるの？」という不安もあるだろう。結論から言うと可能。まったく問題ない。ジョブレベルや合成は最高レベルが決まっているので，時間さえかければ追いつける。最近は低レベルから参加できる資金調達可能なイベントも増えており，資金面での不安もある程度解消できる。

なにより，サービス開始1年半後に参加し始めた北米版プレイヤーたちは早々に追いつき，いまではトッププレイヤーと肩を並べるほどのプレイヤーも。努力すれば，なんとかなるもの。

もちろん，自分のペースでも十分に遊べるのが「FF XI」のよいところ。低レベル向けのイベントも多く，充実した毎日が送れるはずだ。

Xbox 360版の発売は，「FF XI」の世界に新しい風を呼び込む大きな因子。Xboxユーザーのみならず，現役プレイヤーも大いに期待している。新米冒険者として，ぜひ「FF XI」の世界に足を踏み入れてみよう。









※ここに掲載しているスクリーンショットは，PS2版およびウインドウズ版です。

Creators Interview

さまざまな新事実が明らかに!?

Xbox版『FFXI』クリエーターインタビュー

現状、どこまで開発は進んでいるのか？　詳細を確認すべく、プロデューサーの田中氏とプログラマーの山本氏にインタビューを敢行。衝撃の事実も多数アリ!?



じつはXbox発売まえにXbox版を開発していた？

──Xbox 360版の開発は、いつから始まっていたんでしょうか？

山本　実際の開発は、E3の2〜3ヵ月まえ（今年の2〜3月）から始まっています。ウインドウズ版のおかげで、移植は比較的スムーズでした。E3の段階で、サーバーにログインして動き回るようなところまでできていたんですが、ウインドウズとXbox 360の親和性があってこそですね。

Xbox Liveの中だけではなく、PS2やウインドウズ版のユーザーといっしょに冒険することになります。なので、どの機種であろうと、どの国からアクセスしようと、同じ環境で遊べるのを目指して作っています。プラットフォームに依存した何か特別なものっていうのは入れづらいんですよ。その機種のユーザーだけが有利に働くようなことがあってはいけないですし。

でも、その中でもXbox 360らしい特徴を出していければなあ、と思っています。ベータテストを行う予定なので、そこでXbox 360ならではの部分も明らかになっていくかもしれません。まだこのあたりはどうなるかわからないですね。

──じつは現行機のXboxでも『FFXI』を作られていた、と聞いたのですが。

田中　マイクロソフトさんとお話するのはこれが初めてではなくて、Xboxが発売される1年以上まえからXbox版『FFXI』を開発していたんです。

ただ、Xbox Liveの考えかたや、ボイスチャットを中心としたコミュニケーション手段など、さまざまな部分から断念しました。

もし、あのまま順調に開発を進めていたら、Xbox Liveのスタートと同時にリリースできていたはずです。

Xbox 360版を見てしまうと他機種では遊べなくなる？

──ベータテストは、いつごろどのような形で始める予定でしょうか？

田中　できればXbox 360発売と同時にできるといいですよね。募集人数だとか応募方法だとか、細かい部分はまだ決まっていません。今後、マイクロソフトさんとも相談しながら決めていくことになると思います。すでに運営をしているサービスなので、ゲーム的な部分よりもXbox Liveとプレイオンラインの接続検証であるとか、Xbox 360ならではの部分をテストしていく、という感じですね。ベータ期間中はテスト専用サーバで遊んでもらうことになりますが、本運営は他機種と同じサーバで遊べますよ。



Xbox Liveとプレイオンラインが接続することに関して言えば、それぞれのシステムが非常に似ていたからこそ実現できた、という感じですね。インフラとしてはインターネットを使いながらも、何でもできるっていうわけじゃない。お互い非常にセキュリティーの高いシステムになっているからこそ、接続が可能になったんだと思います。

──拡張データディスクをすべて含めた形でリリースされるのでしょうか？

田中　まだ具体的にどういう形で出すのか、そのあたりは未定とさせていただいていますが、どの機種でも同じ状況で遊べるようにしたいと思っております。拡張データで言えば『プロマシアの呪縛』まで入れたいですし、バージョンアップにしても全機種同時期に行います。

──E3において、Xbox 360の開発機上で動いているのを取材した人は、「他機種から乗り換える」と言ってます。

田中　解像度的にはパソコンと同じなんですけど、パソコンのディスプレイだと17インチ程度じゃないですか。リビングにあるHDテレビなら、高解像度かつ大画面で堪能できるわけです。

大型ハイビジョンテレビは一般家庭のリビングに増えていきますから、ぜひ大画面で遊んでほしいですね。



E3で発表した参考映像をもとに、次世代MMORPGを開発中です

田中弘道 Hiromichi Tanaka

スクウェア・エニックス エクゼクティブ・プロデューサー

「Xbox 360版で期待しているのはヨーロッパ市場なんです。コンシューマ機で『FFXI』を発売するのは初めてなので、これをキッカケにもっと広まってくれれば……と思っています」

次世代機に向けた実験映像がE3で公開！

下記のインタビューにもあるとおり、Xbox 360を使った次世代MMORPGの参考映像がE3にて公開された。あくまでも技術検証用に作られたもので、これがそのままゲームになるわけではないが、こんな雰囲気のMMOを準備中なのは間違いない。光や影の処理、水面反射など、現世代機ではちょっと難しそうな&できたとしても重くなりそうな処理が、いとも簡単に動いていたぞ。こんな雰囲気のゲームがXbox 360で遊べるなんて！早くこの技術を使ったゲームを見てみたいね！









←↑↗映像では、夕日をバックにした水上都市、その中で歩き回る人々などを見せてくれた。人物のポリゴン数は『FFXI』とほぼ同じだが、さまざまな技術によって、より細かく滑らかに見える。

――PS2版やウインドウズ版で遊んでいる『FFXI』ユーザーのうち、どれだけXbox 360に流れてくると思いますか？

田中　うーん、ちょっとわからないですね。でも、これだけキレイな画面を大きな画面で見てしまうと、「欲しい！」と思うでしょうしね。僕らとしては、いまのユーザーさんたちが次世代機でも遊べるようにXbox 360版を出すことにした、というのもありますしね。

Xbox 360版も含めて次世代MMORPGも開発中

――E3のときに発表した、参考映像について教えていただけますか？

田中　MMORPGを前提としたとき、次世代機あるいは次世代ウインドウズでは、どんな映像表現ができるんだろう……という技術検証をやっていたんです。ただ、あの映像がそのままゲームになるのではなく、あくまで技術検証用に作ったものなのです。これで得た技術をもとに、次世代MMORPGを開発していきます。

山本　あの映像では、凹凸をつけるノーマルマッピング、鏡面反射を表現するリフレクションマッピングなど、次世代機で搭載されている技術は取り入れています。次世代MMOとしてどれが最適なのか、入れては外して……というのをくり返しながら、ひととおり検証してみたんです。それでできあがったのが、あの映像です。裏側などの非表示の部分も含めて、トータルで1800万ポリゴンぐらい使っています。



当初は次世代ウインドウズをベースに開発を進めていたんですよ。どのくらいのスペックなのか、ある程度見えていましたから。E3でこの映像を発表することになった段階でXbox 360の開発機に移植したのですが、かなりスムーズにできましたね。

田中　『FFXI』はXbox 360版はもちろん、バージョンアップも含めて今後も開発を進めていきますが、それとは別にもう1ライン、あの映像作品で得た技術を使って次世代MMOを開発しています。ただ、それが『FFXI』とはまったく別物なのか、それをも内包するものなのかはまだ決まっていません。

――Xbox 360版を楽しみにしているユーザーに、メッセージをお願いします。

田中　いままでなかなかキッカケがなくてプレイすることがなかった方は、ぜひこのXbox 360版を遊んでみてほしいと思います。すでに『FFXI』を楽しんでいる方も、このXbox 360版はプレイする価値がありますので、ぜひ来てください！

山本　3年まえに発売されたからって、決して古いゲームではないんですよ。毎日毎日新しくなっているんです。

いままで、遊んでみようかなと興味を持ってくれていても、家のパソコンではスペックが足らなくてできない……なんていう人も多かったと思うんです。そういう人にはぜひこれをキッカケに遊びにきてほしいですね。

PS2やウインドウズ版のユーザーといっしょに冒険できます





山本泰弘 Yasuhiro Yamamoto

スクウェア・エニックス
プログラマー

「現在の開発度は55パーセント。半分以上という状態で[illegible]。ただ、グラ[illegible]データはすべてできているので、感覚的にはもっと高い数[illegible]でもいいのかな」

緊急速報!!

ハイパーカーアクションが帰ってきた！

DOUBLE-S.T.E.A.L THE SECOND CLASH





緻密なグラフィックや大胆なゲーム性で話題を呼んだ『ダブル スティール』の続編が、満を持してこの夏に登場する！

ダブル スティール ザ・セカンド・クラッシュ		カーアクション	
マイクロソフト		ぶんか社	
8月4日発売予定		6090円（税込）	
HDTV、5.1ch		1人	
S角		12歳以上	
14ブロック	—		

前作から3年半……。舞台を変えてあのふたりが再度大暴れ!!!!

美しいグラフィックやカーゲームの常識を超えたミッション構成で、多くのプレイヤーから高い評価を受けた『ダブル スティール』の続編が、ついに発表となった！ 今作のステージはアメリカのシカゴ。大都市を舞台にあのふたりが再び大暴れする。パワーアップした部分を大紹介！





アメリカへ護送中に事件は起きた！

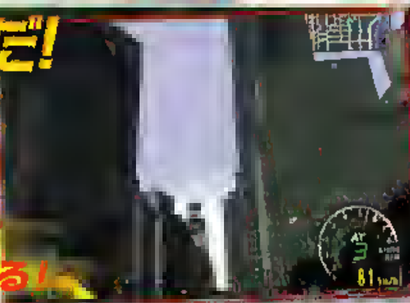
香港を拠点に暗躍していた武器密輸シンジゲートのボス、タイガー・タカギ。しかし、タカギは香港警察のマドカ、メイリンの活躍によって逮捕される。アメリカに護送中、シンジケートの襲撃によりタカギは逃走！ 協力要請を求められたマドカとメイリンの大追跡が、アメリカの地で再び幕を開ける！

香港のハチャメチャ警官がアメリカ上陸!?

今度の舞台はシカゴだ！

前作では香港の街全体がステージだったが、今回はアメリカイリノイ州のシカゴがゲームの舞台。前作同様、街の細部まで作り込まれており、そのすべてを走破可能。高架線や地下道など、複雑に入り組んだ地形のすべてを走り込んでもらいたい。

細部まで造りこまれたシカゴの街で壮絶なカーチェイスがくり広げられる！









すべてがパワーアップ！

舞台となる街は巨大になり、挑戦できるミッションの数、使用可能なクルマの数も大きく増加！ さらには新しいモードも加わり、やり込み要素も満載になった。通行人を跳ね飛ばせるようになったのも、新要素？ HDTV(D4)対応もうれしい進化。

前作とは比べものにならないほどのミッション、車種が大量追加！

走れ！ 飛べ！ そして壊せ！ 常識無視のカーアクション！

クルマを使ったゲーム＝レースゲームといった常識を、はるか昔に捨てている『ダブル スティール』。各ミッションで指定された条件をクリアーしていくのだが、その内容はどれも常識の範囲外。敵車を破壊したり、犯人を逮捕したり、物を捜し出したりといった変わり種ばかり。クルマを使ったアクションゲームと言ったほうがしっくりくるだろう。今回は序盤3ミッションを紹介する。

⬇破壊は「ダブル・スティール」の華。邪魔な敵車を片っ端から破壊する爽快感を味わえ！







⬆➡スピード系ミッションもあるが、街中の最短ルートを見つけるなどの楽しみも多い。

事件発生！ 協力を要請する！

護送も終わってひと段落……と思ったところに、タカギ逃走の連絡が! 目の前で逃げる悪党どもを放ってはおけない。逃げるクルマを体当たりで破壊し、逮捕するのが最初のミッションだ。加減速を巧みに操り、逃走車両に連続してダメージを与えろ。破壊系ミッションの入門編だ！



体当たりで破壊しろ！



逃げられると思うなよ！



⬅逃走車両に追いつき、そのまま体当たり！ 激しくぶつかりダメージを与えるのだ。これが本作の基本!?

武器密輸を阻止せよ！

取引現場に急行せよ！

武器密輸の取引現場が判明した！ 取引現場に急行し、武器密輸を阻止するのがミッション内容だ。規定タイム内に取引現場に到着するスピード系ミッションだが、敵車が邪魔しにやってくる。敵車を避けるルートを見つけ出せ！



⬆隠された通路を捜し出し、敵車の攻撃をかわし切れ！





最短ルートを見つけ出せ！

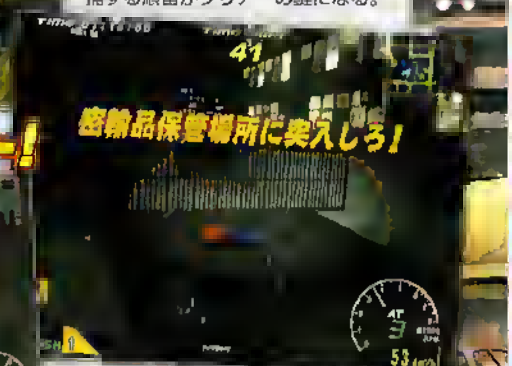
密輸品保管場所に突入せよ！

悪党は体当たりで検挙！

シンジケートの密輸品保管庫の場所が判明！ 周囲の見張りを逮捕して、保管場所に突入するのが今回のミッションだ。見張りの逮捕方法は、クルマでの体当たり。逮捕する順番がクリアーの鍵になる。

➡見張りを跳ね飛ばして逮捕！ これが本作の醍醐味だ。





全員逮捕だー！



⬆制限時間はギリギリ。見張りを逮捕する順番を考えなければ、クリアーは難しい。

➡ 高評価を目指して走れ！

今回のミッションには規定タイムなどが設定されており、それをクリアーすることで金、銀、銅と評価される。高評価を得ることで新しいクルマやエクストラゲームが追加されるので、徹底したやり込みを要求されるのだ。一度だけのクリアーじゃ終わらないぞ。



シカゴの街を自由に走れる"FREE DRIVE"モード搭載！

広大なシカゴの街を、自由にドライブすることができるのが"FREE DRIVE"モードだ。シカゴの街は多くのビルが建ち並び、広大な地下道が縦横無尽に走り、電車の高架線がビル群に広がっている。複雑に構成された都市を自由に回り、意外な抜け道や隠し通路を捜索してみよう。




←ミッションまえに下見をしておくのも重要だ。



↑➡シカゴの街をゆっくりと散策するもよし，隅々まで走り回って抜け道を捜すもよし。お気に入りのクルマでシカゴの街を流すだけでも楽しいぞ。

建ち並ぶ高層ビル群




↑➡シカゴの街には多くのビルが建ち並び，それらが壁となって迷路を作り上げている。ビルを目印に，街の構造を覚えるしかない。

線路の上からシカゴ探索




⬅↑本作に走れない場所はない。電車の高架線すら走行可能なのだ！ 街を上から探索すれば，新しい発見があるかもしれない。

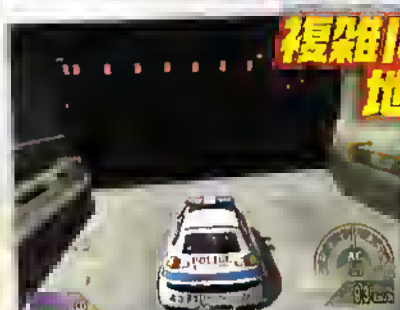
時間の変化も選択可能






↑ミッションでは時間帯が固定されているが，"FREE DRIVE"では朝・昼・夕・夜と4種類の時間帯を自由に選択可能。時間帯によって変化するシカゴの街を楽しんでもらいたい。

複雑に入り組んだ地下道を走れ！



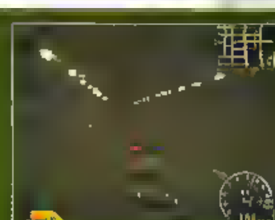

↑➡張り巡らされている地下道は，うっかり入るとどこに出るかわからない。しかし，構造を覚えればショートカットに使えそう。

➡ 状況に合わせてフィルターを変えよう！

画面に特殊な処理を施し、見た目を楽しませてくれる画面フィルター。ミッションをクリアーすることでフィルターを入手できる。フィルターはリプレイ時以外にも、通常のプレイ中でも変更が可能だ。セピア調に切り替えてオシャレな雰囲気を味わったり、明るいフィルターで暗い場所を鮮明に映し出したりと、用途もさまざま。使い分けが重要になるかも？



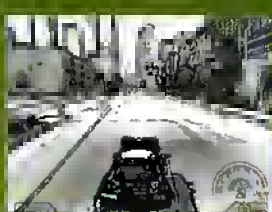
←セピア調フィルターで、ノスタルジックな感じにも。



←暗い場所では、明るいフィルターが大活躍するぞ。



←フィルターを変えると、いつもの街並みも新鮮に。



←瞬時にフィルターが変わるのは、Xboxの実力か。



←暗視カメラのようなフィルターは夜間専用なのか？



←画面をまともに見れないフィルターの使い道とは。

記録に挑め！ EXTRA GAME

FREE DRIVE中の街には，緑のリングがあり，そこはエクストラゲーム発生地点となっている。ミニゲーム的な内容で，クリアーすれば新車などを入手できる。いくつかのゲームはXbox Liveで世界中のプレイヤーとスコアを競うことも可能。頂点を目指してハイスコアを出せ！

⬇緑のリングで止まると，エクストラゲームが発生。見つけて挑戦しよう。





⬆エクストラゲームは，ミッションクリアーで種類も増える。かなりの数が用意されているぞ。

目指せ最速！ ➡ 市街地レース

シカゴの中心部をサーキット場に見立て，最速を競う市街地レース。ライバルカーを相手にしながら，入り組んだ街中を高速でカッ飛ばすのは，そう簡単なものではない。何度も挑戦しドラテクを磨くのもいいが，高性能マシンを手に入れてから挑戦するのが勝利への近道かも……。

シカゴの街がサーキット！





⬆大都市シカゴをサーキットにするとは，なんとも大胆！ こんなレースは本作でしか味わえない。

お金を回収 ➡ マネーキャッチ

逃げるヘリからばら撒かれるお金。これを回収しながら進んでいくのがマネーキャッチ。前作をプレイした人なら，記憶にあるだろう。あの高難易度ミッションが，再び姿を現したのだ！ 落ちるお金を回収し，どこまで金額を増やせるか？ スピードとテクニックが重要となる。

落ちるお金を残さずキャッチ！



⬇お金はいやらしい場所に投下される。無理に取りに行くとクラッシュ必至。スピードだけでなく，ドラテクも重要なゲームだ。



⬆落ちたお金は時間で消えてしまう。早く回収しないと，あっという間に時間切れだ。

敵を狙い撃て！ ➡ ザ・スナイパー

ビルの屋上からシンジケートの悪党たちを狙撃する，ザ・スナイパー。もはやカーゲームでもなんでもなく，FPS系ゲームのワンシーンのようだ。当然のごとくドラテクや使用車種などは関係なく，スナイパーとしての腕前だけが試される。本作って，カーアクションゲームなんだけど……。



⬇常識に捕らわれずに，こういったミッションを出してしまうのが本作らしさ。



⬆悪党に照準を合わせ，引き金を引け！ 狙撃の腕はFPSゲームで鍛えておく？

もはやカーゲームとは無関係（笑）

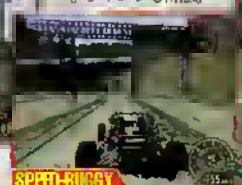
街中に隠されたパーツを集めろ！ CAR SELECT

今作にも数多くのクルマが用意されているのだが，入手方法は前作と異なる。ミッションクリアーで入手するほか，FREE DRIVEやミッションに隠された5つのパーツを集めることで入手するという方法もあるのだ。パーツは街中のいたるところに隠されており，どうやって取るのか見当もつかないものも。パーツの入手方法を模索するのも楽しみのひとつだ。



⬆おなじみのミニパト。よく曲がり，よく転がる。

⬇オフロードならバギー。ジャンプも得意。





⬆頑丈な車体は，破壊系ミッションで役立つだろう。

どうやって取るんですか？



➡空中に浮かぶパーツ。空でも飛んで取れとでも？



⬅5つ集めると新車が登場する。捜し回って回収しよう。

パーツ5つで新車登場！

➡ 新要素アクションボタン

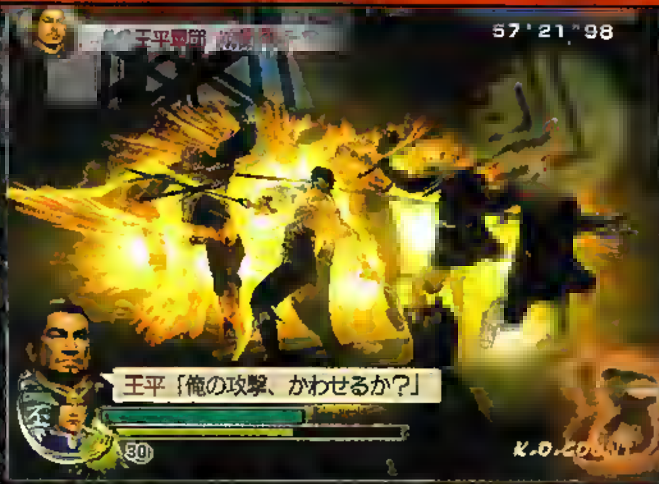
新要素として，アクションボタンが加わった。基本的にはターボボタンで，ゲージを消費することで急加速する便利な機能だ。しかし、クルマによって用途が変わるようで，前作のような戦車が登場すれば，砲弾が撃てるに違いない。楽しみである。



⬅急加速のターボは，緊急時に役立つ新装備だ。

真・三國無双4
SHIN・SANGOKUMUSOU 4

より多く!よりきれいに!より爽快に!
圧倒的な臨場感で迫る戦闘絵巻



『三國志』をテーマにした人気アクションシリーズ最新作が、満を持してXboxに登場する。乱世を駆け抜けた武将の生き様を、じっくりプレイして追体験してみよう!

シン・サンゴクムソウ4	アクション
コーエー	コーエー
8月25日発売予定	7140円(税込)
5.1ch	
非対応	審査予定
未定	―

Xboxのハード性能を活用し ベストの環境で『三國志』ワールドを楽しめ

『三國志』に登場する武将たちを主人公にした人気タクティカルアクション、『真・三國無双4』がいよいよXboxに登場する。群がる無数の敵を撃破し、一騎当千の楽しさを味わえるゲーム性は健在。描画エンジンの向上によって描き出す戦闘絵巻はさらに華麗なものとなっている。

無双覚醒や拠点システムの変化など、新システムも採用。これらのシステムはシンプルではあるが、戦略性を高めるという目的のために追加された必然のものだ。シリーズ最高峰の本作を、XboxならではのHDDによる好プレイ環境と5.1ch、英語音声切り替えでとことん楽しんでほしい。



これぞ一騎当千!群がる雑兵をなぎ倒して進め

←アリのように群がり、襲いかかる無数の敵をバッタバッタとなぎ倒す。『真・三國無双』シリーズならではの魅力を残しながら、戦略性が向上しているのだ。

既存キャラはもちろん健在!新キャラクターも続々登場!

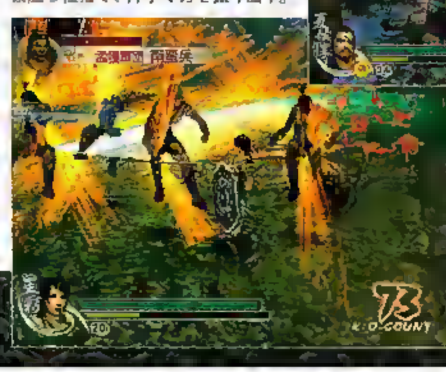


おなじみの曹操、趙雲や周瑜といった有名武将はこれまでのシリーズから引き続き登場。ただしモーションはそれぞれ一新されている。それに加え、曹操の息子"曹丕"、張飛の娘"星彩"、呉の武将"凌統"といった新武将が加わり、計48キャラに。それぞれの武将の個性がきわだっているシリーズだけに、新武将の完成度も高い。プレイヤー自身の手で、その操作感覚を確かめよう。

曹丕子桓
←曹操の息子で、魏の初代皇帝となった武将。詩を詠むことに秀でており、文武両道の人物であった。双剣を使って、すさまじい連撃をくり出す。



甘寧興覇
↑海賊の首領として沿岸を荒らし回っていたが、孫権に仕えることとなる。豪胆な性格で、片手で刀を振り回す。



夏侯惇元譲
↓従兄弟である曹操の右腕としてつき従い、魏の建国に大きな功績を残した武将。バランスの取れた能力を持ち、重い朴刀も軽々と使いこなす。



星彩
←張飛の娘で、父と正反対の平静な性格の女性武将。趙雲ら名だたる武将の薫陶をうけて成長する。矛を使いこなし、攻撃速度が速い。

新システム 戦略的に使えば威力倍増

武器でひたすら攻撃するだけでも、手軽に爽快感が味わえるのがシリーズの特徴だ。しかし戦いのレベルが上がるにつれ、戦略を考えたほうがラクに進めるようになる。本作に取り入れられた新システムは、さりげなく戦略性を高める意図のもとに存在している。しっかり理解して戦えば怖いものはない。

無双覚醒 己の能力を限界まで引き出す

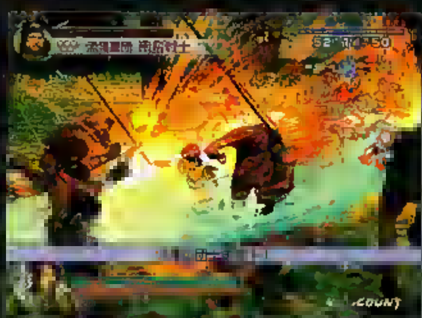
無双覚醒とは、発動すると一定時間プレイヤー武将の能力が向上するというシステム。無双覚醒の状態では攻撃力が上昇し、敵のほとんどの攻撃を受けてものけぞらなくなるなどの効果が付与される。しかしこの無双覚醒を行うには、ステージ内に隠された覚醒印と呼ばれるアイテムを入手する必要がある。少ないチャンスを有効に活用し、強敵を倒して戦局を有利に導くのだ。



⬆覚醒印は、複数持つことのできないアイテム。使いどころが大きなポイントだ。

エボリューション攻撃 さらなる連撃が可能に

新たに追加されたエボリューション攻撃は、通常攻撃の6撃目のあとにくりだされる攻撃だ。ボタン連打で9撃目まで連続攻撃が可能。この連撃は、エボリューション攻撃が可能な武器を装備し、無双ゲージが最大の状態でくり出すことができる。利用してコンボを稼げば、"青銅の剣"などのアイテムのランクが上がるので一石二鳥だ。また武器には重量があり、さまざまな付加効果がついている。重い武器のほうが威力があるが、軽い武器のほうが扱いやすく技の出が早くなる。使いやすさは武将のタイプによって異なるので、適した武器を選んでいくようにしよう。



➡9連撃できるエボリューション攻撃によって、爽快感はさらにアップする。コンボを稼ぎ、アイテムのランクを上げていこう。

護衛武将 ともに戦う大切なパートナー

これまでのシリーズでは、護衛兵としてまとまった一団を率いていた。しかし今回は護衛武将として、有能な兵をひとりだけ連れていくことになる。護衛武将は能力が高く、護衛レベルが上がると属性攻撃や特殊能力を身に付けることができるのだ。また、強力なのが護衛武将を使った激・無双乱舞。プレイヤー武将と護衛武将の手が電撃で結ばれたときに出すと発動する。うまく利用して敵の武将に大ダメージを与えよう。護衛武将は最初は4人から選ぶが、シナリオを進めると新たな護衛武将が仕官してくることもある。



➡護衛武将は賢くなかなかの力量。選びつつ育てていって、その能力を開花させていこう。



⬅属性攻撃、特殊能力、激・無双乱舞など、秘めた能力をうまく活用しよう。

そのほか細かな調整もあり!

そのほかにも、さまざまな新システムが本作には加えられている。なかでも特徴的なのが、拠点システムの変更だ。今回は兵が出入りする進入拠点だけでなく、攻撃拠点、防衛拠点、補給拠点などが存在する。攻撃拠点は拠点の内外に激しい攻撃を加えてくる。防御拠点は敵の防衛のかなめ。補給拠点は士気に大きく影響し、ここを押さえれば体力回復アイテムを確保できる。

またこれらの拠点の種類はマップ上で判断できるように表示されているのがポイント。戦略を練り、どこから落としていくかよく考えよう。さらに拠点を落とせば、ときおり相手の兵が混乱し、戦いやすくなる場合がある。この瞬間を逃さず、積極的に戦っていくことが戦況を有利に運ぶポイントだ。

それ以外にも、虎など新たな攻撃ユニットや、装備アイテムも出現する。全体的にむだなシステムは存在せず、より戦略性が高まっているといえる。



➡拠点システムの変更により、さらに戦略性が増している。



呂布奉先

⬅この乱世で最強と呼ばれた武将。董卓の養子となるが、貂蝉を韓って裏切ることとなる。

馬超孟起

⬇その武と出で立ちから、錦馬超の名を持つ蜀の武将。馬術に優れ、馬上から強力な攻撃をくり出していく有力武将だ。



無双モード変化その1 キャラクター主体の物語に

シナリオに沿って物語を進めていく無双モード。これまでシリーズでは国ごとにまとめられていることもあったが、今回は英傑個人の視点でストーリーが展開されていく。それぞれの英傑のイベントが数多く発生し、人を中心にしたドラマがより強調されるようになったのだ。これによって、個々の武将への思い入れがしやすくなり、よりバラエティーに富んだ戦いをくり広げていくことができる。



⬅乱世においてどんな状況で戦いを迎えるか。その戦況を、プレイヤー武将にゆかりのある英傑が説明してくれる。



➡ひとりの英雄がその生涯においてどのように戦っていったのか? 長い視野でドラマは展開していくことになる。

無双モード変化その2 イベントシーンがパワーアップ

戦いを進めていく課程で、英雄と豪傑たちにはさまざまな運命が待ち受ける。そのときどきでイベントシーンが発生しドラマが説明されるのだ。本作ではこのイベントシーンの質と量がさらにパワーアップしている。

⬇史実をベースにした、さまざまな人間関係が絡み合う。





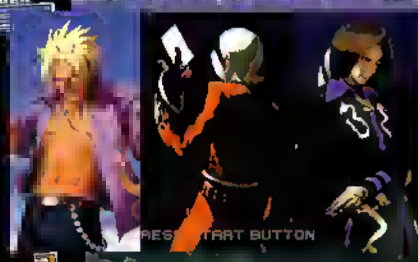
⬅要所要所で巧みに織り交ぜられるイベントシーンは必見だ。

緊急速報!!

ネオジオ最後の『KOF』が、さらなるパワーアップを遂げてXboxに登場!

THE KING OF FIGHTERS 2003









1994年に1作目が発売されて以来、今日まで絶大な人気を誇る対戦格闘ゲームシリーズ。全11チーム、37人のキャラクターが、おなじみの3on3バトルで激突!

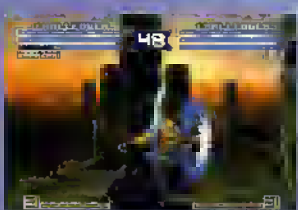
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	対戦格闘
SNKプレイモア	SNKプレイモア
8月25日発売予定	5040円[税込]
HDTV、5.1ch	
OP・VG・SR	12歳以上
3ブロック	

さまざまな新システム&アレンジ機能が追加され、ますます内容充実!

デモシーンはすべてハイレゾ化し、背景グラフィックもすべて新規で3D化されて、新たな演出が多数追加されている。デモ画面もより高精細なグラフィックになり、BGMもアレンジ版とオリジナル版とを選択できるようにするなど、ファンにはうれしいサービスがテンコ盛りだ。

メンバー交替がいつでもできる!

本作品の特徴は、なんといっても試合中にチームメイトといつでも自由に交替ができるマルチシフトシステムが採用されたことだ。誰かひとりがKOされてからつぎのチームメイトと入れ代わる……という従来のシリーズとは異なり、交替のタイミングを考えながら作戦を立てていくことが重要なのだ。



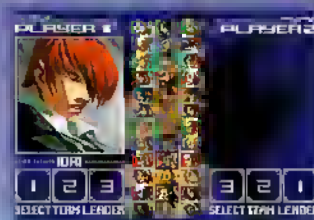
←ピンチになったら交替のタイミングを計れ!



←ほかのチームメイトに交替したら反撃開始!

リーダーのセレクトが勝敗のポイント

まず最初にリーダーとなるキャラクターを選び、そのあとに残りふたりのキャラクターを選んでチームに組み込んでいく。じつは、リーダーに指名されたときにしか使えない超必殺技が存在するのだ! 対戦する順番はもちろん、リーダーのセレクトや超必殺技の使いどころを研究すれば、さらに勝率はアップするだろう!



↑キャラクターセレクト画面。リーダーは誰にするか? この段階で勝負は決まっている?



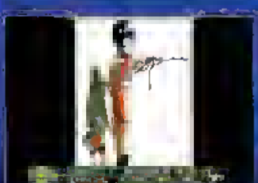
←超必殺技の使いかたにも、高度な駆け引きが?



←リーダーを決めたら、もうふたりを決めてゲーム開始。誰から出る?

オリジナル要素も満載! 対戦を極めるならXbox版がイチバン!

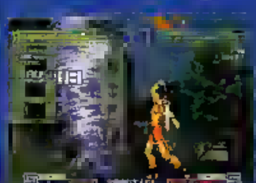
Xbox版ではアーケード版に存在しなかったオリジナル機能を多数搭載。ひとりで技の練習ができるプラクティスモードや、キャラクターへの愛着がより高まる各種エディットモードなどが楽しめる。Xbox Liveを利用したオンライン対戦ももちろん可能だ。



←観賞用のギャラリーモードも搭載されている。

練習モードを搭載

好きなキャラクターを選んで、時間無制限で練習ができるうれしいモード。複雑な入力が必要な必殺技コマンドの練習や新たな連続技の研究など、おおいに活用して腕を磨こう!



←苦手なコマンドはこのモードで克服せよ!

Xbox Liveで対戦!

Xbox Liveに対応しているので、いつでも全国のプレイヤーたちとの対戦プレイが楽しめる。また、トーナメント機能もあり、友だちどうしでナンバーワン決定戦なんてのもできるぞ。



←全国ランキングに参加して、いざ腕試し!

エディット機能にギャラリーモード

コスチュームの色やチーム名を自由に変更できるエディット機能も搭載。また、各キャラを観賞するギャラリーモードもあるので、戦いに疲れたらここでひと息つくのもまた一興だ。



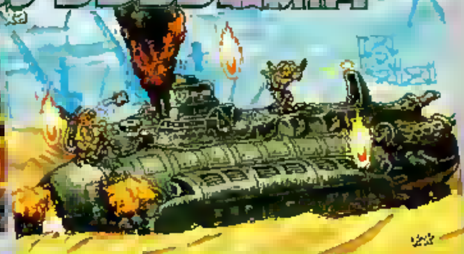
←オリジナルチームを自由自在にデザイン!

緊急速報!!

このドットグラフィックはまさに神業! ぐりぐり動く2Dアクション最新作!







3DCGが当たり前になっている今日にあって、頑なに2Dグラフィックにこだわり抜いた職人芸的演出は必見。戦略性も極めて高く、一度味わったらもうヤミツキになるのは間違いなし!

タイトル	メタルスラッグ5
発売元	SNKプレイモア
発売日	7月26日発売予定
[illegible]	—
ジャンル	2Dアクションシューティング
開発元	SNKプレイモア
価格	5040円[税込]
プレイ人数	1〜2人
[illegible]	SR
対象年齢	12歳以上
[illegible]	3ブロック
その他	—

新アクションに新スラッグ登場! 究極グラフィックもじっくりチェック!

アーケードでも人気の『メタルスラッグ』シリーズの第6弾が、満を持してXboxに登場。今回から新たにスライディングによる射撃および攻撃回避ができるようになり、ますますおもしろさに磨きがかかったぞ。

派手な爆発や飛び散る薬莢など、とても2Dで描いたとは思えないシリーズ伝統の緻密なグラフィックはマジ必見。職人たちの神業をとくと拝もう!

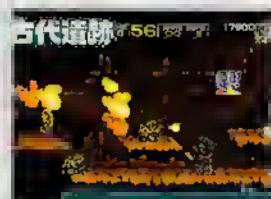
ステージのバリエーションがさらに豊富に!

本作品は全部で5つのミッションで構成されている。密林地帯からスタートし、古代遺跡や砂漠、さらには空や海の中でも戦いがくり広げられる。

地形が複雑に入り組んだステージが存在するので、状況に応じて適切な武器を選んでいこう。使い分けていくことが勝利への必須条件だぞ!



↑障害物が少なく逃げ場がない。先手必勝!



↑シリーズ定番の舞台。不気味さが魅力だ。



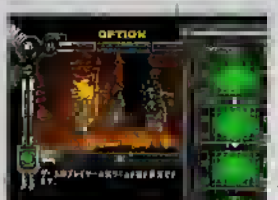
↑スラッグに乗り華麗にドッグファイト!



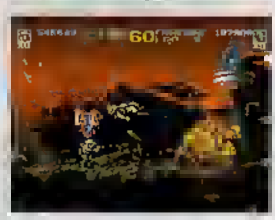
↑電気クラゲの大群に注意して進め!

家庭用ならではの親切設計機能を追加

ゲームオーバー後にその場から再開できるコンティニュー機能はもちろん、一度クリアーしたステージであればいつでも好きなステージだけをセレクトしてプレイすることも可能。また、プレイヤーがいままでに救出した捕虜のリストを表示するなど、数々のユニークな機能も搭載されている。



↑難易度設定も自由に設定ができるのでとても便利。



↑やられてもやられても何度でも立ち向かえ!

個性的なスラッグは今回も健在!

『メタルスラッグ』シリーズの名物とも言うべきスラッグ(乗り物)の充実ぶりも見逃せない。

定番の戦車である"メタルスラッグ"をはじめ、今回も個性的なスラッグが多数登場。いずれのスラッグも敵の攻撃に対してある程度の耐久力を持ち、しかも強力な武器を弾数無制限で撃ちまくることができる。プレイヤーを強力にサポートしてくれること間違いなしだ。これさえあれば、過酷な戦いもきっと楽しめる!?



↑強力なマシンガンを搭載。なにはともあれこれがなければ『メタスラ』は始まらない!



↑水中での戦いも、これさえあれば問題なしだね。さらに奥深くへと潜航せよ。



↑高速移動で、敵の飛行機すらも逃さない。みんなまとめて撃ち落としてしまおう!



↑4足歩行(?)型のユニークなスラッグも登場。味方のピンチを援護せよ!

隠された捕虜を捜し出せ!

ゲーム中あちこちの場面で救出を待っている捕虜たち。マシンガンなどの強力な武器を持っているので、見つけたら必ず助け出そう。ある特殊な条件を満たさないと出現しない捕虜も存在するので、怪しい場所を発見したらいろいろ試してみよう。



↑捕虜を救出すれば強力な武器が手に入る。なんとしてでも捜し出せ!

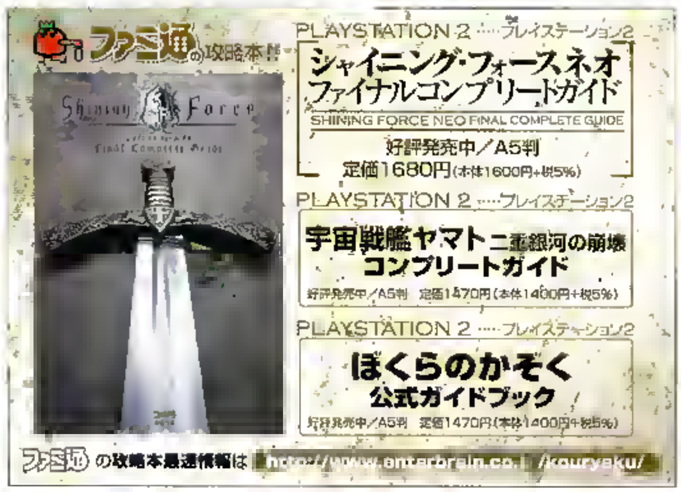














enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

短期集中連載

Xbox 360 徹底解剖!!

Anatomy of Xbox 360



2005年5月13日（日本時間）、その全貌が明らかになったマイクロソフトの次世代ゲームマシン、Xbox 360。今月から短期集中連載で、Xbox 360の魅力や性能などに迫っていきたいと思う。まず1回目は特別編として、日米のMSトップインタビューやハード性能の紹介などをお贈りする。









ついにベールを脱いだ次世代ゲーム機、Xbox 360。驚異的なポテンシャルを持つ、この夢のマシンを、さらに詳細に検証していくことにしよう。

次世代機の気になるあの箇所を Xbox 360

ゲームプレイに新たな可能性を拓く!? Xbox 360のポテンシャルを明らかに！

Xboxの"正統的な後継機"として登場したXbox 360。"次世代機"と呼ぶにふさわしく，Xbox 360では現行機の性能をグレードアップ，さらに新たな機能が追加されているのが特徴だ。ゲームの新しい可能性を拓くXbox 360だが，同ハードでは，いったいどのようなことが可能になるのか？ 今回は，現時点でのわかる限りの情報を、各部位ごとに分けてさらに詳しく見ていくことにしよう。まずは，その驚異的なポテンシャルのほどをたしかめてほしい。

Hard Disk Dive ❶ハードディスクドライブ

Xbox 360の特徴のひとつが，着脱式のハードディスクドライブ(HDD)。本体前部のボタンを押すと，HDDを外すことができる。標準搭載されるのは，20GBのHDDだが，アップグレードなども可能に。ただし，HDDの種類など，詳細は未定。



Power Button ❷電源ボタン

Xbox 360でも特徴的な電源ボタンだが，ワイヤレスコントローラーを接続すると，円部分の4分の1が点灯。コントローラーが接続したことがわかるようになっている。縦置きを横置きにすると，点灯する部位はちゃんと変化する。



⬅1コントローラーは左上，2コンは左下といった具合に，点灯する部位は決まっている。



➡コントローラーのXboxガイドボタンも，電源ボタンと同じ箇所が点灯することになる。

Special Interview
Xbox 360を語り尽くす！



間中信一

マイクロソフト
プロダクト ディベロップメント リミテッド
Xbox事業本部
プラットフォーム開発統括部　統括部長

日本国内で、Xbox 360のことをもっとも知悉する人物のひとり、Xbox事業本部プラットフォーム開発統括部の間中信一氏を直撃！ ハードの設計思想から思わぬ秘話まで、話題の次世代機について語り尽くしてもらった。Xbox 360のすべてが明らかになる!?

Xbox 360は，ソフトウェア会社であるマイクロソフトらしい発想のハード

――Xbox 360のコンセプトは？

間中　Xbox 360はXboxの正統進化版にあたります。ですが，設計などはゼロから組み上げています。その設計の出発点としてあったのが，「いかに，ソフトウェアを組み上げやすいハードを作るか」ということでした。いかにも，ソフトウェアの会社であるマイクロソフトらしい発想だと言えるかもしれません。たとえば，プレイステーション3が，まずは"Cell"ありきだったのに比べると，かなり対照的だと思いますね。

――まずはソフトウェアがありきという考えかたなのですね？

間中　そうです。Xbox 360の設計に関しては，バイスプレジデントのJ・アラードの考えが色濃く反映されているのですが，「ソフトウェアを快適に作るには何が必要か？」というところから，Xbox 360はスタートしています。

そこでJ・アラードが持ち込んだのが，"自動生成"という概念でした。いままでのアーキテクチャ(ハードウェアなどの設計思想)だと，デザイナーがグラフィックを作って，それを大量にグラフィックプロセッサー(GPU)に放り込んで描画するという感じでした。ところが，それがハイデフ(高解像度)になると，デザイナーが作らなければならないグラフィックがとんでもない分量になってしまいます。

クリエーターの負担を軽減する"自動生成"という新しい方法論

――クリエーターに大きな負担を強いるということですね？

間中　そうです。マイクロソフトとしては，クリエーターへ過剰な負担がかかることは絶対に回避したかった。クリエーターへの負担を軽減するためのアプローチのしかたはふた通りありました。①いかに大量のデータを効率的に処理するか，②実際にゲームを作る人に，いかに負荷をかけずに処理できるか，の2点です。そこでたどり着いたのが，いろいろな画像を自動生成で処理しよう，という発想でした。まさにそれは，ソフトウェアを作っている会社でなければ出てこない発想だったと言えるのかもしれません。

――自動生成により，どのようなことが可能になるのですか？

隅から隅までもれなくチェック！

のハードウェアを検証する！

❸ Xbox 360スタイルフェース

Xbox 360 Style Face

Xbox 360の印象を一変させる"Xbox 360スタイルフェース"。E3のプレス発表会で配布された限定版(写真)などを見ると、全面的に取り外して別のスタイルフェースを装着できるようになるようだ。E3の会場ではいくつかの試作品が見られたが、あくまでサンプル。価格や発売される種類などは未定。



❹ 接続ボタン

Connection Button

一見地味な"接続ボタン"は、ワイヤレスには不可欠な部位だ。本体とコントローラーの接続ボタンを同時に長押しすることで、両者をお互いに認識できるようになっている。これで、コントローラーを持って、途中からゲーム参加することも可能になる。



←接続ボタンにより、本体が2台以上並んでいたとしても、混乱することはなくなる。



➡コントローラーの接続ボタンは、上面のバッテリーポートの脇に配置されている。

❺ ワイヤレスLAN

Wireless LAN

オプションで発売されるワイヤレスLANは本体背面のUSBポートに接続。縦置きの際は、左上の穴に引っ掛けてぶら下げる。





←➚縦置きにもしっかりと対応したワイヤレスLAN。

❻ 充電ポート

Battery Port

コントローラーのバッテリーポートにて、充電することが可能になっている。



←コントローラーは単三電池のほか、充電池にも対応。

対応周辺機器も続々とお目見え！

ビデオカメラ

Video Camera



本体と合わせて周辺機器も続々とお目見え。なかでも注目はビデオカメラ。写真の左はプロトタイプで、右はE3の会場で公開されたもの。ゲームへの応用も実現されるようだが……。

Xbox 360ヘッドセット

Xbox 360 Head Set

Xbox Live最大の特徴であるボイスチャットには欠かせない、"Xbox 360 ヘッドセット"。本体カラーに合わせて、ヘッドセットのカラーリングも一新。現行機に比べてライトな雰囲気になっているのが特徴だ。



メモリユニット

Memory Unit

64MBの容量を持つメモリユニット。現行機より対応ソフトも増えそう？



←ちなみにスロットには、現行機との互換性はない。

Xbox 360ユニバーサルメディアリモコン

Xbox 360 Universal Media Remocon

対応リモコンは、用途に合わせて何種類か発売される模様。詳細は一切未定だ。



←微妙にボタンの数が異なる。用途別に使い分ける？

間中 簡単に言うと計算によって、テクスチャーなどのグラフィックを作り上げることができます。これにより、デザイナーの負担を減らすことができるようになります。そういった意味では、これからのソフト開発は、ごりごりと絵を描いていくのではなく、いかにうまく自動処理していくかが、キーになってくると思います。

——かなり、便利な技術ですね。

間中 そうです。ただし、自動生成をするには、いろいろな計算を同時にこなす必要があります。そこでできたのが、CPUにマルチスレッドを採用するというアイデアでした。マルチスレッドというのは、CPUなどが複数の処理を同時に行う技術のことですが、自動生成とは極めて相性がいいと言えるでしょう。ところが、このマルチスレッドというのは、じつにプログラミングが難しい技術なんです。

そこで、開発環境というものが重要になってくるわけです。その開発環境が、まさにマイクロソフトの長けているところでして、ウインドウズの初期段階から、何十年にもわたって蓄積されてきた資産がありました。

——いわゆるビジュアルスタジオという開発ツールですね。

間中 そうです。CPUのパフォーマンス、ソフトウェアに続く3つ目の要素としての開発環境というものがあります。マイクロソフトでは、その3つを全部含めて"プラットフォーム"として考えていまして、その3つをバランスよく提供していきたいと考えています。そこは、Xbox 360の思想にも共通しています。

——まさにそこが、Xbox 360がバランスの取れたマシンであると評価されるゆえんなのかもしれませんね。

間中 それはうれしい評価ですね。その開発環境を重視する過程のなかで生まれてきたのが、XNAという概念です。Xbox 360のプロジェクトがはじまったのは3年まえくらいからなのですが、そのころからJ・アラードは、XNAという発想を持っていたようですね。

数万人規模のバトルが体験できる そのときゲームは映画を超える!?

——XboxからXbox 360に移行することで、具体的にはどのようなことが可能になるのでしょうか？

間中 Xbox 360には、いくつかの新しい技術が採用されています。ですが、技術を羅列してもイメージが湧かないと思います。あるいは、映画をイメージするとわかりやすいかもしれません。端的な例を挙げれば『ロード・オブ・ザ・リング』。何万という群衆をAIで再現して、迫力のバトルを体験できる。ああいう映画の世界を、ゲームでも体験できるようになります。

——E3におけるSCEのプレス発表会で、久夛良木社長が「プレイステーション3はXbox 360の2倍の性能がある」と発言していましたが……。

間中 いちエンジニアとしてCellプロセッサを見た場合、そのパフォーマンスとしてはとてつもなくすごいと感じています。本当にあのパフォーマンスを活かし切れたらとんでもないことになるでしょうね。ただ、GPUがあって、メモリがあって……とシステム全体のトータルパフォーマンスで考えたときに、プレイステーション3とXbox 360とのあいだに、本当にそれだけの差があるのかというと、「どうかな……？」というのが率直なところです。トータルパフォーマンスということであれば、Xbox 360も、けっしてひけは取らないのではないかと思っています。単純に数字だけを比較すれば、Xbox 360のほうがすぐれている部分もたくさんあります。このレベルまできてしまったら、数字の比較はあまり意味がないのではないか……という気もしますね。

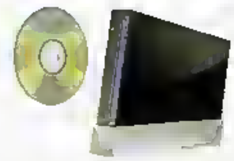
Specifications of Next Generation Platforms

次世代ゲーム機スペックの比較

いよいよ出揃った次世代機。ここでは、各陣営が自信をもって投入する、次世代機のスペックを徹底比較。各ハードの違いがわかる!?







	Xbox 360 マイクロソフト	プレイステーション3 ソニー・コンピュータエンタテインメント	レボリューション(コードネーム) 任天堂
発売時期	2005年末発売予定	2006年春発売予定	2006年発売予定
価格	未発表	未発表	未発表
サイズ	縦83mm×横309mm×奥行き258mm	未発表(プレイステーション2よりひとまわり大きい?)	未発表(DVDケース3枚分)
CPU	IBM PowerPC カスタム CPU 3.2GHz 対称型3コア 各コア 2スレッド(合計6スレッド)	Cellプロセッサ PowerPC-base Core@3.2GHz 1VMX vector unit per core 512KB L2 cache 7×128b 128 SIMD GPEs 7×256KB SRAM for SPE	IBMとの共同開発 詳細は未発表
GPU	ATI カスタム グラフィック・プロセッサー 500MHz	NVIDIAとの共同開発 RSX@550MHz	ATIテクノロジーズとの共同開発 詳細は未発表
システム メモリー容量	512MB GDDR3 RAM 700 MHz DDR	256MB XDR Main RAM@3.2GHz 256MB GDDR3 VRAM @700GHz	未発表
メモリー帯域	メイン メモリ:22.4GB/秒 EDRAM レンダリングメモリー:256GB/秒 フロント サイド バス:21.6GB/秒 SB 2.5GB/秒	Main RAM 25.6GB/秒 VRAM 22.4GB/秒 RSX 20GB/秒	未発表
浮動小数点演算性能(システム全体)	1テラフロップス	2テラフロップス	未発表
サウンド	Dolby Digital 5.1サラウンド	Dolby Digital 5.1サラウンド、DTS、LPCMなど(Cell-base processing)	
記憶装置	ハードディスク:20GB (取り外し、アップグレード可能)	ハードディスク:2.5インチスロット (取り外し可能)	フラッシュメモリ:512メガバイト (SDカードで拡張可能)
コントローラー	カスタムワイヤレス(最大4台)	ブルートゥース(最大7台) Wi-Fi(PSP)	ワイヤレス
オンライン対応	イーサネット端子内蔵 ワイヤレスLAN(802.11a,b,g)対応(オプション)	イーサネット端子内蔵 Wi-Fi(IEEE 802.11b/g)	無線通信(Wi-Fiコネクション)
対応メディア	DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW(DVDビデオ再生可能)、音楽CD	ブルーレイディスクROM、DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW(DVDビデオ再生可能)、音楽CD	12センチの光ディスク(ニンテンドーゲームキューブの8センチディスクに対応、DVDビデオ再生可能)
ハイビジョン(HDTV)	すべてのタイトルで標準対応	対応	未発表

Special Interview Xbox 360を語り尽くす

おつぎは、HDDやワイヤレスコントローラーなど、Xbox 360の気になる機能の数々を、ひとつひとつ関中氏に説明してもらった。Xbox 360には、驚くべき次世代のテクノロジーが満載されているのだ!

放熱処理を計算しつくした本体デザイン

——HDDを着脱式にした理由は?

関中 HDDは20GBのものを標準搭載するのですが、使っていると足りなくなるということは絶対にあるので、拡張できるように着脱式にしました。あるいは、人によってはふたつのHDDを使うこともあるでしょうしね。

——どれくらいの容量のHDDが発売されるのですか?

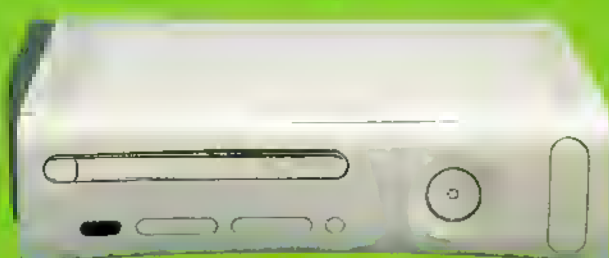
関中 HDDというのはコストがけっこう高くついてしまうんですね。そこで、慎重に検討しながら、値段効率のいいものを出したいと思っています。で、HDDで懸念しているのがセキュリティーの問題です。いまインターネットを見てもウイルスなどは日常茶飯事なのですが、そうなるといちばん危険なのがHDDになりますよね。そういった意味では、ウイルスなどからゲームの環境を守ることを重視しています。

——現行のコントローラーが、USBを介してXbox 360につながることは?

関中 ないですし、いまのところそういうことは検討していません。なぜかと言いますと、Xbox 360では無線を前面に押し出していまして、ぜひ新しい環境に慣れてほしいと思っているからです。一度無線の環境に慣れてしまうと、もう元には戻れなくなりますよ。ぜひ無線のよさをXbox 360で体験してほしいです。

——CPUが高性能だと、熱処理も問題ですが、Xbox 360は水冷式になるのでは……というウワサもありますが。

関中 そういったウワサもあったようですね(笑)。Xbox 360は空気で冷やす形になっています。Xbox 360は本体がなめらかな曲線を描いていますよね。理由のひとつは、横置きにしても設置部分に空洞ができるようにするためです。おっしゃるとおり、CPUの性能が上がることによる熱処理の問題は、大きな課題となっていまして、Xboxのときも空力を演算して設計していました。今回はさらに時間をかけて、空気の流れや風圧などをしっかりと計算しています。あらゆる空気の流れを空力学的に検証したうえで、Xbox 360はデザインされています。また、Xbox 360では、ファンの制御もCPUで行います。たとえば、DVDを再生しているときは、CPUにはそんなに負荷をかけないので、ファンをゆっくり回す、といったふうになります。そういった細かなところにも次世代機のテクノロジーはいっぱい盛り込まれているんですよ。



←空力を考慮して制作された本体のなめらかな曲線。底部が床に密着しないことで、空気の流れを産み出しているのだ。

Key Terms

次世代を紐解くための用語解説

次世代機を理解するのに欠かせない、難解な用語を全部フォロー。次世代機のクオリティーを知るために一助にどうぞ。

CPU
Central Processing Unit

中央処理装置のこと。コンピューターの心臓部にあたり、コンピューターの制御やデータの計算・演算などを行う。ちなみに、プレイステーション3では、IBM、東芝、ソニー、SCEの4社により共同開発された、次世代プロセッサ"Cell"を採用し、そのあまりのハイスペックぶりが話題になった。

マルチコア
Multi-core

コアとはコンピューターの中心部で基本的な演算処理を行う、回路のまとまりのこと。いわばコンピューターの頭脳部にあたる。複数のコアをひとつにパッケージングしたのがマルチコアで、近年ではこのマルチコアがトレンドになりつつある。次世代機では、Xbox 360とプレイステーション3にマルチコアが採用されており、Xbox 360では3つのマルチコアが並列。一方、プレイステーション3のCellでは、各コアに指示を出すパワー・プロセッサー（PPE）と、8つのストリーミング・プロセッサコア（SPE）という9つのマルチコアが搭載されている。

マルチスレッド
Multi-thread

Xbox 360が採用している、IBM PowerPCカスタムCPUの大きな特徴のひとつ。アプリケーションソフトなどが並行して複数の処理を行うこと。Xbox 360では3つのコアにそれぞれふたつずつスレッドがついており、合計6スレッドある。つまり、Xbox 360では同時に6つの処理をこなすことが可能。たとえばゲームをプレイしながらダッシュボードで設定をする……などといった作業も容易にできるようになる。ただし、間中氏もインタビューで答えているとおり、ソフトの開発はかなり難しいらしく、すぐれた開発環境が必須になるようだ。

GPU
Graphics Processing Unit

映像処理装置。3Dグラフィックスの表示に必要な計算処理を行う、半導体チップのこと。映像がより美麗になっていくゲームの分野では、年々その重要性が高まっている。次世代機では、マイクロソフトと任天堂がATIテクノロジーズと、SCEがNVIDIAと協力し、それぞれ独自のGPUを開発している。次世代機では、新たにグローバルイルミネーション（間接光）などのテクノロジーが搭載される模様だ。

フラットメモリー
Flat memory

Xbox 360の大きな特徴として間中氏が挙げたのが、システムメモリーにフラットメモリーを採用している点。ここは間中氏に説明してもらおう。「フラットメモリーは一般向けの処理も考えています。512MBのメモリ空間を処理できるので、極端な話をすればウィンドウズのアプリケーションを動かすこともできる可能性を秘めています。一方、私見ですが、Cellプロセッサの場合は小規模のタスクを複数処理することを前提にしているように思えます。将来マイクロソフトがXbox 360にOSを搭載するかどうかは決まってはいませんが、そういうこともできる可能性を秘めているアーキテクチャということができると思います」（間中氏）

浮動少数点演算
Floating point arithmetic

コンピューターの計算方法のひとつ。例をあげると、123.45という数字を1.2345×（10の2乗）というふうに、実数と指数に分けて計算することで、有効な桁数を増やして、計算を正確に行えるようにする。3Dグラフィックスで曲線などを演算するときには、この浮動少数点演算で処理される。つまり、浮動少数点演算が多ければ多いほど、なめらかな曲線が描けることになる。SCEの久多良木氏が「プレイステーション3の性能はXbox 360の2倍」と発言した根拠には、この浮動少数点演算能力の数字がプレイステーション3はXbox 360の2倍であることによる。ただし、「このレベルまで来てしまったら、ほとんど違いはない」との専門家の意見も。なお、浮動小数点演算能力を表す単位である"フロップス（FLOPS）"は、1秒間にどれだけ浮動少数点演算を行えるかを表した数字。

対応メディア
Media

次世代機で焦点のひとつとなった対応メディア。Xbox 360とレボリューションが現行のDVDなのに対し、プレイステーション3は次世代メディアのブルーレイディスクROMを採用。

HD TV
High Definition TeleVision

ハイビジョンは、ハイディフィニッション（高解像度）テレビともいう。現行のテレビに比べて、より走査線の数を増やして画面のクオリティーを上げているのが特徴（現行のテレビは525本に対し、HD TVは1125本）。画面比率も4対3から16対9へと変化。Xbox 360用ゲームはHD TVに標準対応しており、J・アラード氏はHD TVに象徴される次世代機以降を「HD時代」と宣言した。



↑次世代機の登場で、爆発的に普及することが期待されるHD TV。

ワイヤレスはカスタム仕様 ゲーム専用として一から制作

ワイヤレスコントローラーは、どのような技術を使っているのですか？

間中 ワイヤレスに関しては、マイクロソフト独自のテクノロジーを使用しておりまして、ほぼ一から作り上げています。当然、他社さんのように、既存の技術を使うことは可能なのですが、いろいろと検証をした結果、独自のテクノロジーで作り上げたほうがいいだろうと判断しました。

——そのほうが効率的なのですか？

間中 そういうことです。既存のワイヤレス技術はいろいろな用途に使われることを前提にしていまして、汎用性があるかわりに、ゲーム用として使うには、タイムラグなどが意外と出てきてしまうんです。ゲームの場合は、0.5秒の差でもかなり致命的になってしまいますからね。それを考えたときに、既存のものではなく、ゲーム専用にカスタマイズしたほうが遥かに効率的だと判断しました。あとは、消費電力の問題もあります。バッテリーなので、できるだけ消費電力を抑えたいという事情もありましたね。

——スタイルフェースのアイデアは、本体が開発されるいつくらいの段階から盛り込まれたのですか？

間中 開発のかなり早い段階からアイデアはありましたよ。「どこまで着脱できるようにするのか？」といった議論が盛んにおこなわれていました。結果として、Xbox 360を象徴する仕様になったように思います。



↑E3で公開されたバラエティーに富んだスタイルフェース。どれが商品化される？

——スタイルフェースは、ロンチ時にはある程度の種類が発売される？

間中 限定版も含めて、いろいろなタイプを検討中です。また、詳細については詰めている段階ですが、ぜひ楽しみにしていてください。

●

最後に読者に向けて、間中氏からのメッセージを紹介しよう。「Xbox 360が新しいゲーム体験をもたらすことはすでにお伝えしたとおりですが、ゲーム以外の機能もたくさん搭載しています。そういった未知なる可能性についても、おいおい紹介していきたいと思っています」との頼もしいお言葉が！ もちろん本誌では、今後もXbox 360の魅力をどんどんお届けしていく予定だ。お楽しみに！



Xbox 360のスタート地点となったのは、いかにソフトが組みやすいハードを作るか

丸山嘉浩氏が語る、Xbox 360のすべて!



Special Interview

ついに全貌を明らかにしたXbox 360。日本におけるXbox 360浮沈のカギを握るキーパーソン　Xbox事業本部長の丸山嘉浩氏に、Xbox 360のいまを語り尽くしてもらった。

ハード+ソフト+サービス 総合力ならXbox 360がいちばん

——いよいよXbox 360が発表されましたね！率直なご感想を。

丸山　なんとかうまく追い風に乗ったのではないか……というのが正直なところですね。ミストウォーカーの坂口博信さんをはじめとする人気クリエーターの参入表明から、MTVでの特別番組によるハードのお披露目まで、皆さんにある程度のインパクトを与えることができたのではないかと思っています。

——さらに、E3のプレス発表会での、スクウェア・エニックスの参入発表まで、怒涛の攻勢でしたね。

丸山　スクウェア・エニックスさんの参入は、けっこうビックリされた方が多かったみたいですね(笑)。これで国内の主要メーカーさんはすべてXbox 360に参入していただけたわけで、かなり期待していただける陣容になったと自負しています。

——E3の会期中には、ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)と任天堂も、それぞれ次世代機を発表しましたが……。

丸山　SCEさんと任天堂さんが、E3と前後して何らかの形で次世代機を発表することは、ある程度予想はしていました。当然プラットフォームを作る会社としては、ライバル陣営に興味はあるのですが、プレイステーション3はSCEさんらしいハードだし、レボリューション(コードネーム)は任天堂さんらしいハードだというのが率直な印象ですね。

——プレイステーション3とレボリューションはライバル機だと？

丸山　それはもちろん、ライバル機です！　ただし、ライバルではありますが、ゲーム業界全体を盛り上げたいという、いい意味でのライバルにもなれたら……と思っています。

——対するXbox 360の魅力は？

丸山　プレイステーション3もレボリューションもそれぞれ魅力的なハードなのですが、**ハードウェアとそれを引き出すソフトウェア、そしてサービスが有機的に統合されたものとしての"総合力"という意味では、Xbox 360がいちばんすぐれている**と思っています。実際のところ、ハード単体のパフォーマンスだけを追求してもたいして意味はないわけで、ソフトがあってこそ、初めてハードの性能は活かされるわけですから。

あと、単純な事実だけを言うと、**準備は我々がいちばん進んでいるのだなということに確信を持ちました。**他陣営が2006年発売なのに比べ、Xbox 360は唯一2005年発売ということが判明した。これは大きなアドバンテージなのではないかと思っています。

——かねてから「次世代機は他社と同時期、もしくは先駆けて発売する」と公言していましたが……。

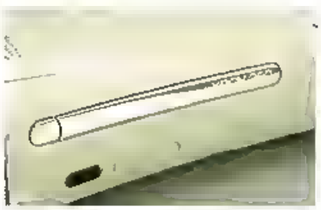
丸山　もちろん、"先行する"というのは重要な要素ではありますが、それがすべて、というわけではありません。やはりゲーム機はいいゲームソフトがあってこそのものなので、いかに魅力的なタイトルを持ってくることができるかが、今後のポイントになってくるとは思いますね。

——デザイン面に関しても、かなり洗練された印象がありますね。

丸山　現行機のデザインについては、さすがにちょっとアグレッシブすぎた、という反省がありました。そこでXbox 360では、日本人にも受け入れられやすいようにということで、日本の優秀なデザイン会社に協力を仰いでいます。本体の微妙な曲線のラインや電源ボタンなどは、日本のデザインスタッフの意見が色濃く反映されていますよ。

——縦置きも至上命令だった？

丸山　あんまり縦置きを強く意識していたわけではなかったのですが、少なくともデザイン的には、縦に置いたときにいちばんかっこよく見えるようにしていることは事実です。



↑日本人の嗜好に合わせてデザインされたXbox 360。高評価をもって迎えられた。

国内タイトルの比重を増やして ロンチ時には二桁は揃えたい

——では、気になるタイトルラインナップについて伺います。とにかく、かなり充実していますね。

丸山　北米では、「年内に25～40タ

丸山嘉浩

マイクロソフト Xbox事業本部長

スクウェア(当時)の米国子会社であるスクウェアソフトの上級副社長兼最高執行責任者(COO)などを経て、2003年10月より現職に。就任時より、サードパーティーに積極的に働きかけ，その成果がXbox 360で華開くことになる。ただいま、日本とアメリカを行ったり来たりという、かなり忙しい毎日を送っている。



⬆5月13日に行われた日本の発表会"次世代Xboxプレビュー"でXbox 360を掲げる丸山氏。その誇らしげな表情が印象的。

イトル発売予定で、全部で160タイトルを開発中」とアナウンスをさせていただきましたが、おかげさまでたくさんのタイトルを揃えることができましたね。日本でもできるだけたくさん出していきたいと思います。

——日本でのロンチ（本体発売）時には、どれくらいのソフトを発売する予定なのですか？ 現行機のときは12タイトルでしたが……。

丸山 できれば**二桁は揃えたいと思っています**し、そのための努力をしています。もちろん，すべてクオリティーの高いタイトルばかりを揃えて、ですよ。で、**そのうちの7~8本は日本で制作されたタイトルにしたい**ですね。そのなかには、もちろん日本のファーストパーティーで制作されたタイトルも含まれているハズです。

——その後もタイトルは着々と？

丸山 もちろんです。ハードの普及に弾みをつけるためにも、できるだけ多くのタイトルを確保したいと思っています。そうするためにも、今後も努力していくつもりです。

——現行機では，おおむね年に60本程度のリリースだったのですが、Xbox 360では、数的にもそれよりも充実したラインナップになる？

丸山 そうありたいですね。現時点で、それだけの感触はありますね。

——日本のファーストパーティータイトルは、坂口博信氏の2タイトルに水口哲也氏の1タイトル、岡本吉起氏の複数本と、4本＋αが明らかになっていますが、ほかにも？

丸山 もちろんそれ以外にも，いくつかのタイトルを準備していますよ。ただ、発売がまだ先になるので正式な発表はしていませんが……。

「ちょっと遊んでみようかな」という気になってもらえるソフトを

——ラインナップ的には、かなりオリジナルタイトルが多いですね。

丸山 ゼロから築き上げるくらいの気持ちでやっていますから。いま日本の市場は元気がない……みたいなことが言われますが、その最大の問題点は、続編が主流になってしまって、アメリカの映画産業みたいになってしまったという点に尽きると思うんですね。本来日本のゲーム産業は新しい発想に溢れるものだったハズなのに、近年は続編ばかりになってしまったように思います。もちろん、続編は続編で必要なのは間違いないのですが、**せっかくのXbox 360なので、我々は新しいものにトライしたい**、と思っています。もちろん、ビッグタイトルの続編は、欲しいんですけどね（笑）。

——ユーザーにはアピールしやすいですものね（笑）。

丸山 たとえば、少し気の早い話ですが、プロモーションにしてもソフト重視でやっていこうと思っているんです。Xbox 360では、「こんなクリエーターさんが、こんなタイトルを作っているんだ」と思ってもらうことによって、「ちょっと遊んでみようかな」という気持ちになってもらえるように、強くアピールしていきたいと思っています。

まずはファーストパーティーで100万台まで訴求するタイトルを

——あと、現行機では、海外向けのタイトルが多かったのですが、そのへんの比率はどうなりますか？

丸山 次世代機のプロジェクトを立ち上げるにあたっては、**いかに日本のユーザーに向けて、日本発のソフトをたくさん出していくか……ということが我々の大きな命題**でした。そのためには、やはり日本のサードパーティーさんに魅力的に感じてもらえるような市場でなければならない。

——おもしろいソフトがあれば、ハードは普及していくわけで、その点は、鶏がさきか、卵がさきか、といった議論になってしまいそうですね。

丸山 まず基本として言えるのは、**とにかくファーストパーティータイトルがしっかりしないとはじまらない**、ということです。そういった意味で、"ハードの販売台数を増やす"ということを念頭に置いて開発しているのが、『ブルードラゴン』や『ロストオデッセイ』といった、先日発表した日本で開発しているファーストパーティータイトルです。それらのタイトルが呼び水となって，ハードの販売台数が100万、200万、300万台を超えていくことで，サードパーティーさんにもその気になってもらえるのでは……というふうに考えています。

——現状でもサードパーティーはけっこう積極的に見えますが……。

丸山 それは、そういった努力の甲斐などもあって、「今度はいける！」と、ある程度サードパーティーの方に感触を抱いてもらっているからなのかもしれませんね。

——よい循環が生まれていますね。

丸山 海外タイトルについて言えば、もちろん海外にもすぐれたタイトルはたくさんあります。ですので、日本向けには次世代のクオリティーを実感してもらえるような海外タイトルを、厳選してお届けしたいと思っています。現行機では、海外ゲームに対するニーズをかなり開拓したことは間違いないわけで、やはりそういった部分は大切にしたいですからね。実際、『Halo（ヘイロー）』シリーズにしても、日本でもあれだ

Xbox 360はゼロから築き上げるつもりで新しい試みに積極的に挑戦していきたい！

➡Xbox 360のイメージを決定付けた、人気クリエーターの参入表明。左から、水口哲也氏、坂口博信氏、丸山氏、岡本吉起氏。



け評価していただいたわけですし。そういった意味で、海外タイトルも、Xbox 360の大きな柱になり得るのではないかと思っています。

——そうなると、『Halo 3』の正式発表が気になりますね。ビル・ゲイツ会長はTIME誌の取材に対して、「プレイステーション3のロンチにぶつける」と答えていますが……。

丸山 そのようですね。その件に関しては、私のほうからはなんともコメントしづらいのですが（笑）。

技術的な確証が得られたので スクウェア・エニックスは参入

——では、さきほど話に出たスクウェア・エニックスの参入ですが、具体的にはどのような経緯で？

丸山 **スクウェア・エニックスさんは、Xbox 360の成功のためには絶対に必要なパートナー**です。ですので、現行機の段階からずっと参入を働きかけていました。ただ、オンラインゲームの考えかたとして、スクウェア・エニックスさんにはプレイオンラインがあり、我々にはXbox Liveというオンラインサービスがあった。それで、なかなか方向性が一致しなかったんです。それが、次世代ゲーム機でもXbox Liveというサービスを展開するということになって、双方のエンジニアが集まって、相当緊密に技術的なディスカッションを重ねました。で、その結果、**プレイオンラインとXbox Liveのサービスが共存できることが明らかになった**わけです。Xbox Liveから入ってプレイオンラインへと誘導するための、技術的な確証が得られたんです。ならば、ということでまずは『ファイナルファンタジーXI』を開発していただけることになりました。

——スクウェア・エニックスには今後もタイトルの働きかけを？『ドラゴンクエスト』シリーズなど人気タイトルが多数ありますが……。

丸山 もちろん。参入していただく以上は、たくさんのタイトルを出してほしいと思っていますよ。

状況を総合的に判断して 本体価格は夏ごろに決定

——それでは、気になるハードの詳細について伺います。ズバリ発売時期はいつごろになりますか？ 一部報道では、「12月発売決定！」とアナウンスされていましたが……。

丸山 「日、米、欧で年末発売」と正式発表をさせていただいたのですが、いま、さまざまな要素を念頭に入れながら検討しているところです。



➡坂口博信氏、マンガ家の井上雄彦氏、直木賞作家の重松清氏によるコラボ『ロストオデッセイ』は、ファン待望のRPGということもあり、期待度が高い。

——本体の価格はおおむねどれくらいになりますか？

丸山 価格に関しては、さまざまな状況を総合的に考えて、発表のタイミングを相当慎重に検討しています。ただ、現時点で言えるのは、**過去に出たほかのゲーム機と比べても、極端に高い価格にすることはしない**、ということです。少なくとも、ゲームファンの方に、「ゲーム機としては、この値段で買うのはちょっと……」と思われるような価格にはしません。

——海外の一部報道では、バイスプレジデントのJ・アラード氏が、「300ドル（日本円で約32000円）程度」と発言したようですが……。

丸山 こちらもノーコメントでお願いします（笑）。**価格に関しては、おそらく、夏ごろには発表できる**だろうと考えています。それまで、いましばらくお待ちください。

成功するために必要なことは すべてしてきている



⬅丸山氏も充実のタイトルラインナップに、かなりの手応えを感じているようだ。いよいよ戦闘態勢は整った!?

——ソフトの価格帯はどのような感じになりますか？ 開発費が上がることで、ソフトの価格も上がるのでは……という声もありますが。

丸山 現行機では、4800円～8800円くらいまであったのですが、Xbox 360でもおそらく同じような感じになると思います。価格帯は幅広い感じになるのではないかと……。

開発費が上がるとのことですが、サードパーティーの方に感触を伺った限りでも、さほど上がるという実感はないように思いますよ。

——初回出荷数はどうなりますか？

丸山 それも価格と同じくらい、戦略上に関わる大事な情報ですので、申し上げられません。

——では、初年度の目標販売台数などはありますか？

丸山 数字ばかりが我々の目指すところではありません。大事なことは、日本で成功することです。「他陣営に先駆けてハードを発売する」という点も含め、成功するために必要なことはすべてしてきている、という自信はあります。もちろん、できるだけ早い段階で、100万台、200万台と到達していきたいという願いはありますが……。

この夏の日本向け発表会は E3にも負けないボリュームに

——今後の展開を少し伺いましょうか。この7月には、日本向けの発表会も予定しているんですよね？

丸山 はい。内容的には、ロンチにどういうタイトルがあるのか、今後Xbox 360にはどういったタイトルが出てくるのかといった感じのものを予定しています。E3に負けない規模の発表会になると思います。

——そこでは、新規タイトルの発表も予定しているのですか？

丸山 もちろんありますよ。参入表明をしていただいているパートナーさんには、すでに発表済みのタイトルプラス新規タイトルなどを予定しています。大きなサプライズなどもあるかもしれませんよ。

——それは楽しみですねえ。そのあとで、日本のユーザーが実際にXbox 360で遊べるようになるのは9月の東京ゲームショウ（TGS）のタイミングになりますか？

丸山 はい。TGSまでには、何らかのものをお見せしたいと思っています。年末発売を予定していますので、TGSには何らかの形でプレイア

Xbox 360は、すべてのデジタルエンターテインメントの中心となり得る存在です



ブルを出すというのは、大きな前提として掲げていますから。その後、本体の発売1ヵ月くらいまえから、全国のゲームショップなどで実際にXbox 360用ソフトを触ってもらえるようになると思います。楽しみにしていてくださいね。

エンターテインメントの中心に存在するXbox 360

──では、Xbox 360の未来像について教えてください。発表会ではゲーム以外にも、さまざまな楽しみかたがあると、提案されていました。

丸山　発表会のときも明言しましたが、Xbox 360には、総合エンターテインメントマシンになってほしい、と思っています。Xbox 360のネーミングの由来は、「自分を中心にして、360度エンターテインメントが取り囲んでいる」というくらいの意味ですが、Xbox 360を、ぜひともリビングルームの中心に置いてほしい。ゲームのみならず、映画鑑賞や音楽のダウンロード、あるいはデジタルカメラで撮影したデータの閲覧など、Xbox 360はあらゆるデジタルエンターテインメントの中心を担いうる存在だと思っています。

──Xbox 360はゲーム機以上のものとしてアピールしていく？

丸山　もちろん、Xbox 360はゲーム機です。その事実に変わりはありません。基本線としては、すぐれたゲームを楽しんでほしいという思いがあります。ただ、じつを言えば現行機でも、ゲーム以外の機能はいっぱいあったのですが、あえて初めての挑戦ということで、「これはゲーム機です」ということを前面に出したメッセージングをしていたことは事実です。しかし、Xbox 360では、「このハードのパフォーマンスを使えば、ハイクオリティーのゲームを楽しめるのはもちろんのこと、ほかにもいろいろと楽しいことができますよ」ということを自然体でアピールしていきたいと思っています。

──今後はゲーム以外にも、エンターテインメントよりのアプローチもたくさんあるということですね？

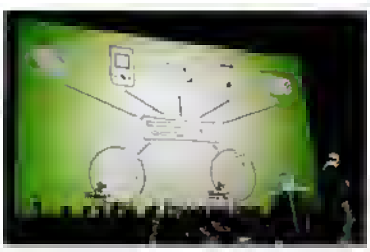
丸山　そうですね。とくに、音楽や映像のダウンロードはもとより、いろいろなデバイスとつながるコネクティビティーについては、さまざまな可能性があると思いますよ。

──E3のプレス発表会では、iPodやプレイステーション・ポータブルっぽいイラストで、連携が紹介されていましたが……。

丸山　連携に関しては、詳細は未定です。今後追ってお話しできる機会もあるかもしれませんが……。ひとつだけお話しできるのは、高解像度で楽しめるのはゲームの映像だけ、ということにならないようにするつもりでいます。ゲーム以外のコンテンツも高解像度のクオリティーでストリーミング配信（インターネットなどで、データを受信しながら同時に再生を行う方式）での提供を検討しているんです。

──最後にXbox 360ロンチまでに向けての抱負をお願いします。

丸山　プラットフォームというのは劇場みたいなものです。外観のデザインをおしゃれにして、内部の設備も充実させて、サードパーティーの方に「ここでなら、パフォーマンスを披露してもいいかな」と思ってもらえるように努力する。現行機は、機能的にはかなりすぐれていたけれど、ちょっぴりデザインが突飛で、立地条件が悪かった（笑）。なかなかユーザーに近づいてもらえなかったんです。それが今回は、けっこうおしゃれなデザインで、人通りの多いところに立てられたのではないかと思っています。あとは、いかにユーザーの方に「この中ではおもしろそうなことが起こっているらしいよ」と思ってもらえるかですね。今後は、そんな「おもしろそうな」仕掛けをいくつもしていきますので、ワクワクしながら発売日までの動きを楽しみにしていてください。



⬆E3ではコネクティビティーについて、スライドで紹介された。iPodやPSPらしきイラストも……。どのような可能性が？

取材後記
失敗の芽をつぶしたあとに残るもの……

　今年に入ってにわかに騒がしくなった、各陣営による次世代ゲーム機の主導権争い。E3などを経て、それぞれの次世代機の進捗状況などが明らかになったわけだが、はっきりしたのは、発売時期などでXbox 360が大きなアドバンテージを築いたということ。現行機の苦戦を踏まえて進められたXbox 360のプロジェクトだが、失敗の芽をつぶしたあとに残るのは成功の道のみ」丸山氏のコメントの端々から、「打つべき手は打っている」という、氏のたしかな自信のほどをうかがうことができた。

　まずは順調に進んでいるXbox 360だが、今年の後半からはいよいよさらなる大きな発表会などが予定されている。夏には日本向けのタイトル発表、そして秋には東京ゲームショウと、休む間もなくビッグイベントが控えているのだ。どうやらXbox 360は、年末に予定されている発売日まで、僕らをワクワクドキドキさせるのをやめるつもりはないようだ。まずは、今後の展開にますます期待が膨らむばかりだ。　(F)

Xbox 360のカギを握る マイクロソフトの最重要人物3人に聞く!

ファミ通Xbox編集部では、E3の会場にてXbox事業を束ねる3名のVIPへのインタビューを敢行。ワールドワイドでのXbox 360の舵取りを担う3名に、その戦略の一端を聞いた。

VIP Interview 01

目指したのは、究極のプラットフォームの実現

——Xbox 360の開発でいちばんこだわった点は何ですか?

アラード テクニカルな面でいちばん重視していたのは、ゲームの作りやすさを前提とした、マシンバランスのよさです。いくらスペックがすぐれていても、開発のしやすさに難があったら、どうにもならないですからね。一方で、デザイン面では見た人に躍動感を抱いてもらえるように心がけました。本体カラーも含めて明るい感じにすることで、幅広いユーザーにXbox 360を受け入れてもらえるように、との思いからです。

——Xbox 360の目指すところは?

アラード 究極のプラットフォームです。そのためにも、ハードウェア、ソフトウェア、そしてサービスをすべての面で満足してもらえるように提供していきたいと思っています。

——坂口博信氏らのXbox 360への参入は、大きな衝撃でしたが……。

アラード 現行機はマシンのすばらしさは誰もが認めるところだとは思うのですが、とくに日本のマーケットでは占有率が少なかった。そこでXbox 360では、フレッシュな気持ちで「こういう新しいハードができました」ということを伝えたくて、まずは、坂口氏や岡本吉起氏、水口哲也氏といった、日本の著名クリエーターとのコラボレーションを発表しました。もちろん、こうした偉大なデベロッパーに先鋒役となってもらって、Xbox 360のために続々と新たな開発者が参入してくれることを期待する一面もあります。

——Xbox 360のメディアには、DVDが採用されていますが……。

アラード 次世代機に現行メディアであるDVDを採用することに、疑問を感じる方もいるようですが、理由はひとつ、「私たちはデベロッパーに最高の環境を提供したい」に尽きます。開発のしやすさやロード時間の短さなど、開発者への利便性を考えたときに、DVDの採用がベストだと判断しました。

——ライバルである、プレイステーション3に対しては?

アラード まだ十分に情報を得ていないので何とも言えないのですが、オンラインに関しては私たちのほうが先行しているかな……というのが実感です。あと本体のデザインは私たちのほうがキレイですよね? でも、親は自分の子供がいちばんかわいいと思うものだから……(笑)。



J・アラード
J. ALLARD
コーポレート バイスプレジデント
チーフ XNA アーキテクト

VIP Interview 02

10億人に訴求するのはけっして不可能ではない!

——E3のプレス発表会では「10億人に向けて」と発言しましたが……。

ムーア 10億人というのは、けっして実現不可能な数字ではないと思っています。私たちはXbox 360をもっと幅広い層に訴求していきたいと考えているのですが、Xbox 360はそれだけのポテンシャルを持つハードだと信じています。すばらしいゲームを遊べるほかに、デジタルエンターテインメントを体験できるわけですから。その10億人にアピールするために、Xbox 360の初紹介の場を、MTVの特別番組にしました。他社さんのように、ロサンゼルスでマスコミ関係者にこっそりとお披露目するのではなく、最初にユーザーの方に見てほしかった。

——ゲームマシンというよりは、ホームサーバーを目指す?

ムーア もちろん、Xbox 360の中心になる魂は"ゲーム用のベストマシン"です。ただ、最近のユーザーの方は付加価値を求める傾向がある。デジタルエンターテインメントやコミュニケーションなど……。Xbox 360はそういったユーザーのニーズをかなえるハードでもあるのです。今回、他社ハードに比べて半年以上先行発売するのですが、そのアドバンテージを弾みに、より魅力的なプラットフォームを提供していきたいです。



ピーター・ムーア
PETER MOORE
ホーム&エンターテイメントディビジョン
ワールドワイドマーケティング&パブリッシング
コーポレート バイスプレジデント

VIP Interview 03

もっとも大きなインパクトを与えるゲームを!

——現状マイクロソフトゲームスタジオ(MGS)の手掛けるタイトルは、すべてXbox 360に移行している?

キム そうですね。いま正式にアナウンスしているのは日本での開発分を含む7タイトルですが、いずれもユーザーの方にXbox 360のポテンシャルを知らしめるのには、十分なソフトだと思っています。

——現行機で出ていた人気タイトルはXbox 360ではどうなりますか?

キム 現時点では何もお話しできないのですが、人気タイトルには当然続編の要望も多いので、前向きに検討していきたいと思っています。

——もちろん『Halo 3』も?

キム さあ、どうでしょうね(笑)。

——現行機に比べて、ジャンルなどで修正すべきところはある?

キム 基本的にMGSでは、このジャンルを……と考えて開発することはありません。Xbox 360向けのソフトを作るにあたって、我々がクリエートしたいのは、「もっとも大きなインパクトを与えるゲーム」ということ。とはいえ、日本市場を見た場合、RPGの不足が現行機での苦戦の要因となったのは間違いのないところですから、RPGの充実に注力しています。そういった意味で、今回いちはやく坂口さんのRPGを発表できたのは、非常に大きかったですね。



シェーン・キム
SHANE KIM
マイクロソフト ゲーム スタジオ
ジェネラル マネージャ

E3に出展されたXbox 360の
注目タイトルをクローズアップ



5月18～20日に行われたE3では，日本発売が決定されている以外のXbox 360タイトルも多数発表されていた。ここではそれらタイトルの中から会場の注目を浴びていたタイトル、プレイアブルだったものを紹介する。



公式HP http://www.xbox.com/en-us/e32005/default.htm

E3で発表された，北米発売が決定しているタイトルは右の表のとおりだ。これら以外にも"新世代ハードでリリースする"とだけ発表されたものも多数ある。ここでは編集部で確認が取れたもののみをピックアップしているので、これからさきタイトルはどんどん増えていくだろう。

ここで紹介するタイトルは，会場で注目を浴びていたものの，日本での発売が決定していないものがほとんどだ。国内発売決定を期待しつつ，注目作を見ていくことにしよう。

E3で発表された国内発売未定タイトル

タイトル	販売・開発元	ジャンル	出展形態
CALL OF DUTY 2	アクティビジョン	FPS	プレイアブル
QUAKE 4	アクティビジョン	FPS	デモ
Tony Hawk's American Wasteland	アクティビジョン	アクション	発表のみ
Huxley	Webzen	MMOFPS	デモ
NCAA Football 06	エレクトロニック・アーツ	スポーツ	発表のみ
Tiger Woods PGA Tour 06	エレクトロニック・アーツ	スポーツ	発表のみ
FIFA06	エレクトロニック・アーツ	スポーツ	発表のみ
Condemned: Criminal Origins	セガ	アクション	プレイアブル
Full Auto	セガ	レース	プレイアブル
Metronome	TARSIER	アドベンチャー	発表のみ
dark Sector	DIGITAL EXTREME	FPS	発表のみ
Amped 3	2K GAMES	スポーツ	発表のみ
Elder Scroll IV:Oblivion	2K GAMES	RPG	デモ
NHL 2K6	2K GAMES	スポーツ	発表のみ
NBA 2K6	2K GAMES	スポーツ	発表のみ
College Hoops 2K6	2K GAMES	スポーツ	発表のみ
Top Spin2	2K GAMES	スポーツ	プレイアブル
Prey	2K GAMES	FPS	デモ
SAINT'S ROW	THQ	アクション	デモ
THE OUTFIT	THQ	アクション	デモ
DOGTAG	Digital Jesters	FPS	デモ
Scarface: The World is Yours	ビベンディ	アクション	発表のみ
Project Delta	Playlogic	FPS	デモ
THE DARKNESS	MAJESCO	アクション	デモ
DEMONIC	MAJESCO	アクション	デモ
TOM CLANCY'S GHOST RECON 3	ユービーアイソフト	FPS	デモ
PETER JACKSON'S KING KONG	ユービーアイソフト	FPS&アクション	デモ

Gears of War

海外販売元：マイクロソフト　開発元：Epic Games

『Unreal』シリーズで有名なEpic Gamesが開発を担当。日本でもマイクロソフトからの発売が決定している。ゲームジャンルはEpic得意のFPSではなく，3人称視点のアクションゲーム。主人公であるマークス・フェニックスを操り，地獄から這い出たクリーチャーと戦うというストーリーだ。

ゲームシステムは，3人の仲間に指示を出しながら戦う協力要素がメイン。仲間は，基本的にAIが担当するが，多人数プレイも可能。もちろんLiveでの協力プレイもできるとのこと。

銃器による攻撃がメインで，移動中はキャラが中心に、銃をかまえるとキャラが画面左寄りに配置され狙いをつけやすくなるという構成。身を隠しながら銃だけを突きだし乱射するといった凝った動きも確認できた。ビジュアルクオリティーも高く，期待大な1作だ。

トレーラーリプレイ

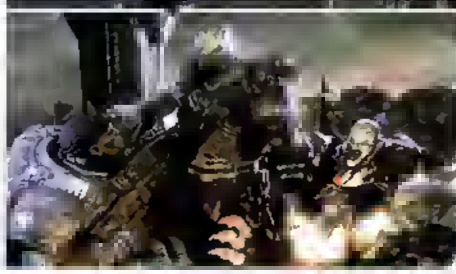
本作のトレーラーはWeb上では未公開。そこで，MSブースのシアターで公開されたものをリプレイしよう。

マークスらが廃墟を進むシーンからスタート。クリーチャーとの銃撃戦に突入するのだが，銃撃により割れる窓，爆発する自動車など，物がリアルタイムに壊れていく様は圧巻。銃による攻撃は，サイトポイントがつねに画面に表示されるタイプで，手榴弾も放物線で軌道が描かれていた。その後決着をつけるべくガソリンのバルブを操作し着火，炎を誘導し廃墟を爆破し，敵を壊滅させるという演出に。これが下記のインタビューの記憶に残る瞬間なのだろうか？

これで終了と思いきや，背後には超巨大なクリーチャーが迫る！　というところで幕が下りた。



↑中央が主人公のマークス。チームのリーダーとなり，3人のスタッフに指示を出し，戦場を進んでいくことに。



←さまざまなゲームで使われているアンリアル エンジン3の開発元だけに，その使いこなしはお手の物。究極のクオリティーを実現。

Interview：Epic Games



Epic Gamesデザイナー グリフに聞く
『Gears of War』のゲーム性

――どんなゲームなのでしょうか？

グリフ　3人称視点のタクティカルアクションで，戦術部分に力を入れています。たとえば部隊の進めかたにはさまざまなパターンを用意したり，隊員たちがそれぞれをカバーしあったりなどの部分です。いろいろな武器や乗り物を駆使しながら戦うんですが，敵方は生物兵器など，有機的な武器を使うのが特徴ですね。

――戦略的な要素とは？

グリフ　戦術面では防御がいいたとえになるでしょう。ただ単にごり押しで進んでいけるゲーム性ではなく，カバー，たとえば壁だったり柱だったり，ときにはテーブルを倒して身を守るなど，それらを有効に使わなければ先に進めないでしょう。また自分の周囲の状況もリアルタイムに変わっていくので，つねに近辺の状況を見定めた戦略が必要です。

そのほか特徴的な部分を言うと，記憶に残る瞬間を多数用意しているということです。たいていのステージは20分以内で終わりますが，短いながらも，そのステージのみにしかないギミックや要素を盛り込んでいるので，つねに新鮮な気持ちでプレイできるでしょう。

――Xbox Liveの内容は？

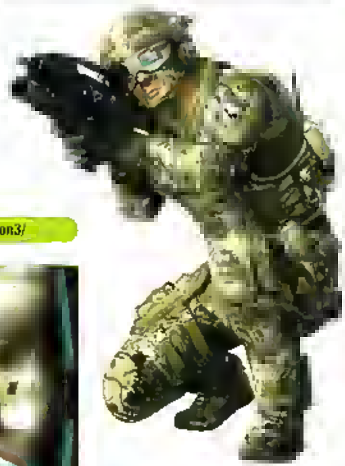
グリフ　いまはふたりでの対戦と協力プレイができるように開発が進んでいます。この数は暫定的なものなので続報にご期待ください。

TOM CLANCY'S GHOST RECON 3

海外販売元：ユービーアイソフト　開発元：ユービーアイソフト

『リコン』シリーズ最新作。『2』同様、移動中は3人称視点、攻撃中はFPSになるというシステムを採用。2013年のメキシコが舞台で、誘拐されたアメリカ大統領救出が任務となる。衛星からの情報などが見られる、IWSと呼ばれるアイウェアが特徴的。

公式HP http://www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3/





⬅⬆ゲーム中は、特殊なアイウェアをとおした画面構成になっている。

公式トレーラー



⬆MSのE3特設ホームページと公式サイトは違うトレーラー。どちらも見てみよう。

CALL OF DUTY 2

海外販売元：アクティビジョン　開発元：Infinity Ward

アクティビジョンブースではシアターでトレーラーを公開。マイクロソフトブースでは、操作はメーカースタッフのみだったが、プレイアブルで出展されていた。第2次世界大戦を題材にしたFPSで、フランスや北アフリカ、ロシアなどで行われた史実に残る戦闘を追体験できる。シアターではノルマンディー上陸作戦の上陸から敵地侵入までが、リプレイの形で上映された。

公式HP http://www.callofduty.com/





⬆史実に忠実なのは作戦だけではない。武器、兵装ももちろんリアルに再現されてる。

公式トレーラー



⬆冒険る街や海岸線など、さまざまな場所での戦闘がランダムに描かれている。

Quake 4

海外販売元：アクティビジョン　開発元：Raven Software

Stroggと呼ばれる凶暴なエイリアンの攻撃を受ける地球を救うため、敵の惑星に乗り込んで戦うというのがメインストーリー。主人公がエイリアンに捕まり改造手術を施され、エイリアン側の兵士にさせられそうなところで助けられるまでの、序盤部分のトレーラーが公開された。残酷シーンに問題がありそうだが、日本発売を期待したい。

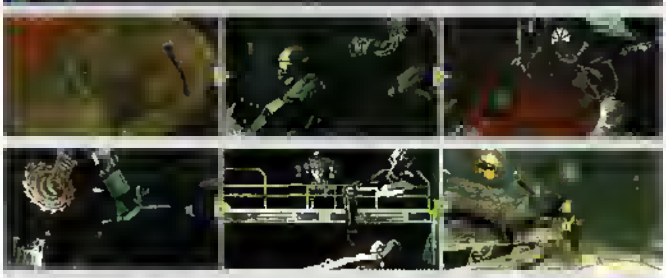
公式HP http://www.quake4game.com/



⬅⬇エイリアンの情け容赦ない攻撃。しかも巨大メカをも操る。凶悪な彼らに対応しうる手段はあるのだろうか？



公式トレーラー



⬆序盤のストーリー。改造されるまでのシーンと大型の歩行型マシーンの勇姿が見られる。

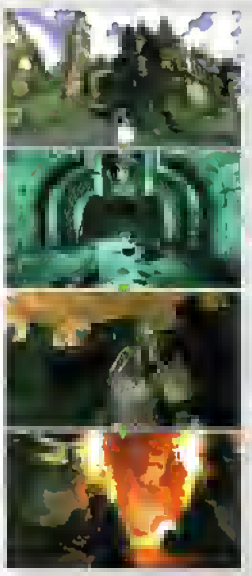
Elder Scroll IV:Oblivion

海外販売元：2K GAMES　開発元：Bethesda Game Studios

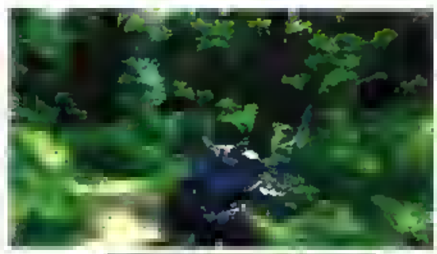
『The Elder Scroll』シリーズ最新作。前作『モロウィンド』は、自由度の高いRPGとして有名だが、今作でもその路線は踏襲される。シングルプレイRPGで、メインクエストをこなしつつストーリーを進めていくタイプだ。しかしバンデッド退治やポーション作りなど、さまざまなサブイベントが用意されておりボリューム満点となっている。

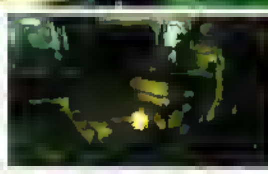
公式HP http://www.elderscrolls.com

公式トレーラー

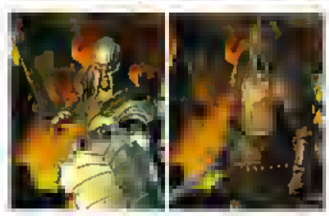


⬅フォグ効果の掛かった美しい画面や1人称視点での戦闘映像もあり。





⬆➡高密度に描かれた舞台を自由に歩き回れる。千人以上のNPCも存在する。



⬅戦士や暗殺者、魔法使いなど多数の職業を選べる。

Prey

海外販売元：2K GAMES　開発元：Human Head Studios

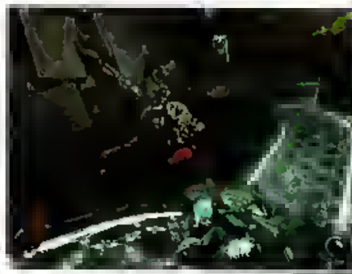
UFOにさらわれた青年が宇宙人と戦う物語。一見、ごくふつうのFPSに感じられるが、特徴的なシステムをいくつも内包しているのに注目したい。

たとえば重力を無視して歩けるウォール・ウォーキングや精神を体から離脱させて壁をすり抜けるスピリット・ウォーキングなどがそれに当たる。戦場が宇宙だけに重力をモチーフにしたギミックが多く、撃つと天地が逆転する装置なども数多く設置されている。

公式トレーラーはないが、"prey e3 demo"などをPCで検索するとヒットするHPもある。一見の価値あり。

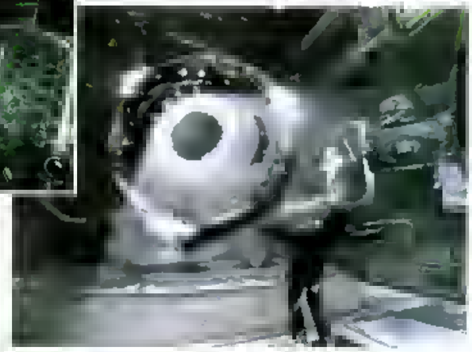


←手に持つ武器は宇宙ガニ？ 手足をもぎ取ると爆弾として使える、有機兵器だ。



↑重力を無視したウォール・ウォーキング。発光する床は、天地を気にせず歩くことができる。酔いそうではあるが。

↓スピリット・ウォーキング中は、敵に気づかれずに近づくことが可能。壁もすり抜けるので、鍵付きの扉も開けられる。



Full Auto

海外販売元：セガ　開発元：Pseudo Racing

『Full Auto』は米セガの出展作品（プレイアブル）だが、日本での発売は未定となっている。ゲームジャンルはレースにカテゴライズされるが、クルマにマシンガンやミサイルなどを装備でき、ライバルカーを破壊しながら突き進む、という内容。これ以外にも、回数制限はあるが、ミスしてしまった場合、直前まで時間を巻き戻す特殊効果を発動できるのも本作の特徴だ。



←プレイできたのは2コース。本編では60以上のイベントが用意されるとのこと。もちろんXbox Liveにも対応しており、多人数で楽しめる。

Condemned:Criminal Origins

海外販売元：セガ　開発元：Monolith Productions

FBI捜査官となって連続殺人鬼を追いつめるのが目的。1人称視点だが、FPSというよりはアクションに近い構成で、銃器はもちろん、街に転がる看板や戸板、鉄パイプなどを武器として戦う。出展されていたバージョンは、襲いかかるスラムの住人を倒しながら進み、トロッコに乗って脱出するまでを10分程度で体験できるもの。ただ単に敵を倒すだけでなく、特殊なマニピュレーターを用いて鍵の掛かったロッカーを開けることができるなど、アドベンチャー性の高さもうかがえた。

→プレイした第一印象はゾンビゲームだったが……。





←角材を持つ敵との戦闘。何でも武器になる。

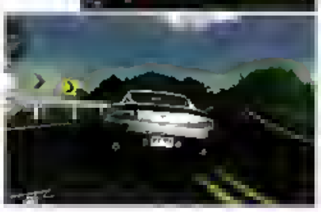
Test Drive unlimited

国内販売元：アタリジャパン　開発元：Eden Games

国内発売が決定している『テストドライブ アンリミテッド』がプレイアブルで出展されていた。多数のクルマが選べる状態で、ハワイの島を自由に走り回ることができた。操作感覚はゲームというよりはシミュレーター系。島全体をステージにしている本作だけに、コースアウトしてしまっても、コースに戻されることなく草むらの中を走り続けられたのは新鮮な印象だった。Xbox Liveに対応しており、レースの開催やクラブの結成、パーツの取引など、さまざまなことができるようだ。

→↓ハンドル付きの筐体でプレイ。ハワイの広さ、美しさが感じられた。





Top Spin 2

海外販売元：2K GAMES　開発元：2K Sports

Xboxで発売された『トップスピン』の続編。前作は日本でもマイクロソフトから発売されていたが、今作の海外での販売は2K GAMESが行う模様。

基本操作は、4つのボタンで球筋を打ち分けるという前作同様の構成。カメラ位置が遠いせいか、それほどグラフィックに進化を感じさせられなかったのは残念。今後の伸びに期待したい。



↑→話題のシャラポアはもちろん、実在テニスプレイヤーが多数登場する。拡大された画面は美麗だが……。



Editor's Impression

E3会場から伝わってきたXbox 360の息吹

次世代機が続々と発表された今年のE3だが、Xbox 360以外は会場内にモックすら設置されることはなかった。Xbox 360はあちこちでデモ映像が流され、プレイアブルのものも少数ながら出展されており、ほかの新ハードに比べ、より現実感を持って受け取られていたようだ。

また、1280×720というハイデフィニションで描かれた高密度な映像は、それだけで人の足を止めるパワーを持っている。エレクトロニック・アーツの『マッデンNFL 2006』の描き込みは驚異的で、業界最大手の意地を感じたし、『QUAKE4』や『Prey』などは、細部にまでこだわったテクスチャーに驚嘆させられた。これらを開発しているのは、PCソフトで高解像度の絵作りに慣れた開発会社だろうから、クオリティーの高さは当然かもしれない。対して日本メーカーの絵作りは、家庭用ゲームからの発展版という感じで、日米の感性の違いを感じたのも事実。

今回出展されたものはPC版準拠のものもあれば、開発キットのα版という初期段階のツールで開発されたものだけに、日米どちらのタイトルにも今後の伸びが期待できる。これからもXbox 360タイトルの続報をお届けする予定だが、ハードの真の実力を測るのは、最終的な開発機材が行き届き、さらに開発が進んでからだろう。E3は、大いに盛り上がったがこれはまだ、Xbox 360の息吹でしかないのだから。（編集部）

Xbox突撃隊プロジェクト海外遠征編!!
日米コアユーザー座談会

現役ド真ん中のゲーマーたちの目に、Xbox 360はどう映ったのか？ 日米間での違いは？ E3中のロスで緊急国際座談会を開催！

E3開催中の5月某日。世界初披露の次世代機Xbox 360にひと足早く触った日米のXboxゲーマー8名に集まってもらい、その率直な印象を語り合ってもらった。日本からは、今回のE3に自費でやってきたXboxユーザー4人。皆、Xbox突撃隊[*1]の常連メンバーで、現役トップレベルのゲーマーたちである。アメリカからは、同国のXbox専門誌「XBN」[*2]の元スタッフを中心としたジャーナリスト4人。現地のXbox事情に精通していることは言うまでもない。注目の日米Xbox座談会は、まず両国での現行Xboxについて確認し合うところから始まった。

アメリカのXbox人気はセレブとFPSにあり？

――Xboxはアメリカでとても人気があると言われますが、実際のイメージはどんな感じなんでしょう？

Che　アメリカでは、Xboxは非常にメジャーなゲーム機として一般に認知されてます。そうなった理由のひとつには、「セレブがたくさん買っているマシン」という話題性もありました。販売台数的にはニンテンドーゲームキューブと競ってるんですが、Xboxのほうが一般的というか、ポップカルチャーの代名詞といったイメージで広く浸透してますね。

阿部　セレブって、たとえばどんな人たちですか？

Che　有名なミュージシャンやアスリートたち。それも、トム・クルーズとかって言うよりは、もっと若いヒップホップスターたちが好んでいるイメージですね。彼らが公の場でXboxのゲームにハマってる話をしたりするのは、一般人に対して話題性が広まる要因になりますよね。

Evan　たとえば、「いま『Halo』にハマっている」っていう芸能人の話を、すごくよく聞きます。「XboxはPS2よりも後発なぶん、映像が非常にきれいだし、性能がいい」というイメージや、「それだけ高級なマシンなので、お金持ちがたくさん買っている」というイメージもある。一般人にとっては、わかりやすいよね(笑)。

三橋　日本ではまず、「セレブはむしろゲームなんてやらない」ってイメージですよね。一般的なセレブの趣味のイメージって……クルージングとか？（笑） テレビとかでも、ゲーム自体がネガティヴなものとして語られてることのほうが多い気もする。

Patrick　アメリカでは非常にFPSの人気が高くて、「XboxはFPSの良作が多いからメジャー」というか、それでXboxの人気が高くなっている面もあります。スポーツゲームに関しても、同じことが言えますね。

Evan　こちらでXboxのスポーツゲームの人気がある理由は、まず、ほかの機種よりもグラフィックがきれいだということ。同じゲームで比べると、Xbox版のほうがきれいですから。人気のNFL選手が「いまXboxであのNFLゲームにハマってる」なんてどこかで話すと、それだけでNFLファンは欲しくなったり、ね。

Che　日本でXboxの人気がないのは、どうしてだと思いますか？

三浦　日本では、そのゲーム機でメジャーなRPGタイトル、『ドラゴンクエスト』とか『ファイナルファンタジー』とかが出ないと、広い層には受け入れられにくいと言われています。

Evan　アメリカでも、ゲームがいまのように一般的になったのは、ここ3年くらいですよ。2001年にXboxが出て、『GTAⅢ』が複数機種でヒットしたことなどをきっかけに、わりと一気に広まった感があります。そのころから、MTVでゲームの番組が増え出したことも、ゲームの一般性を高めたかもしれない。

田中　ゲームの番組っていうのは、新作の紹介？ それとも対戦の模様とかを放送するんですか？

Patrick　MTVはまずゲームのCMが増えて、その後、映画の新作と同じようにふつうにゲームの新作を紹介する番組が増えていった感じですね。MTV自体、まだ試行錯誤中のようですが、全体的にゲームを扱う番組は増えてきています。

Che　5年くらいまえと比べると、「ゲームは子供だけじゃなくて、もっと上の年代もプレイするもの」というふうに世間のイメージも変わったと思いますね。逆に、なぜ日本の年配層はゲームをしないんですか？ ゲームは時間がかかるから？ 社会人になると自由時間が少なくなって、ゲームから離れる、とか？



←ひょんなきっかけで、はるばる日本から自腹参加した突撃隊メンバー。そこそこ英語をこなすなど、皆なかなか優秀でした(笑)。

三橋　社会人になると時間が少なくなるというのは、やはりあると思います。趣味の幅が広がったり、出会いとかもあるから、かな？（笑）

田中　学生のときはゲーマーのコミュニティに入っていても、社会人になってプレイ時間が少なくなると、そのレベルについていけなくなる、という人もいるみたいですね。

阿部　確かに『Halo』とかでも、あまりゲームをする時間のない社会人の人が、コアな学生たちのコミュニティに入っていっしょにLiveとかで遊ぶのは、大変な面もあるかも。

Xbox 360を先行体験！ 気になったタイトルは？

――今回のE3で映像が公開されたXbox 360用ゲームは約40タイトル。うちプレイアブルは7タイトルでした。いまパッと思い出してみて、何がいちばん印象に残ってますか？

Che　『Gears of War』がよかったですね。少し『Halo』に似てたけど、もっとストラテジー要素が強そう。

三橋　僕は『Ghost Recon 3』。ミリタリーマニアなので(笑)。

Evan　セガの『アフターバーナー』がよかった。"次世代ゲームのイメージ"用の映像だからXbox 360で出るかはわからないけれど、かなりできてましたよね(笑)。遊んでみたい。

阿部　カプコンの『Dead Rising（仮）』が気になりました。デモ映像もおもしろかったけど、できるアクションが豊富そうで、楽しそうでした。

Patrick　『Gears of War』です。これしかない。ただただスゴかった。

田中　セガの『Full Auto』はとっつ





①Patrick Klepek（学生。ゲームウェブマガジン「1UP.com」ライター） ②Evan Shamoon（フリーライター。元「XBN」編集者）③阿部冬馬（学生。Xbox Championship ～Halo、Halo 2～ファイナリスト）④三浦悟吾（学生。Halo 2上位クラン所属）⑤Ryan Payton（「Official Xbox Magazine」ライター。本誌で海外ゲームコラムも担当）

*1　マイクロソフトによるユーザーコミュニティ支援プロジェクト。「いっしょにXboxで遊ぼう」をテーマに、日本各地でXbox体験イベントを展開中。詳細はXbox.com内専用ページを参照のこと。
*2　正式名称は「Xbox Nation」。残念なことに今春より休刊中。

きやすくて、爽快感がありました。Liveで多人数対戦ができるそうなので、人と遊ぶと盛り上がりそう。

三浦　『Kameo』の大軍勢シーンが印象に残ってます。数がすごかった。

Ryan　やっぱり『Gears of War』。アメリカ向けでは、いまのところ最大のキラータイトルだと思います。

E3で見た！ 遊んだ！ Xbox 360の印象は？

Che　Xbox 360では、日本でもすごくXboxのイメージが変わって、成功する感じはしますか？

三橋　日本では「マイクロソフト＝OSメーカー」というイメージが強過ぎる。「マイクロソフト＝ゲーム」というふうには、すぐにはリンクしにくいのではと、個人的には思います。

三浦　最初にどれくらいビッグタイトルが出るのかっていうのもあるけど、劇的には変わらない気も……。

――いまの日本のXboxユーザー、コアゲーマーならなおさら、"いきなり次世代のXboxが大成功している図"を想像するのは、少し難度が高いかもしれないですね(笑)。では、ごく個人的な印象でオーケーです。E3で実際に見て、触ってみたXbox 360の"現時点での"印象は、たとえば10点満点でいうと何点くらいですか？

Che　私は7点かな。日本では状況が違うでしょうが、北米で売り出すためのサポート環境は十分。絶対うまくいくだろうなって気はします。ただ、ソニーや任天堂には歴史があるし、隠し球もまだありそう。その辺の戦いは難しいのではということで、マイナス3点くらい。

阿部　8点です。ほかの次世代機はまだ見てないけど、360のグラフィック性能がスゴいのはよくわかった。本体のデザインもよかったし、ソフトのラインナップも期待できそうなので。

Evan　記者発表で見たときは6点だったけど、E3でいろいろ見てみたら、けっこうよさそうなタイトルがたくさんあった。プラス1点して、7点かな。

三橋　6点ですね。グラフィック性能は確かに上がったけれど、北米向けに作られたソフトがどれだけ日本で出てくるのかとかは、まだ見えない。ソニーや任天堂ハードのソフトは、日本で発売してから海外向けに移植することが多いけど、現行のXboxの場合は反対じゃないですか。その辺がどれだけ改善されるのかな、と。あとは、E3で見た限りだと、やはりマニアックな印象のタイトルが多いと思いました。

Che　たとえば、どんなタイトルが日本ではマニアックなんでしょう？

三橋　たとえば『Halo』でも、日本の一般人にとってはマニアックな印象だと思います。日本では「売れない＝マニアック」と見られることも多いと思うので、FPSというジャンル自体、まだマニアックな印象なのかも。

Patrick　私は8点。360の映像には驚きました。ただ、ほかの次世代機も映像はきれいになると思います。その中で、360はLiveが非常に強みになるでしょう。現状、家庭用ゲーム機でのオンラインゲームサービスはXbox Liveが抜き出ているし、当分、他機種は追いつけないと思う。日本ではLiveはあまり盛んではないようだから、Liveが切り札になるかどうかはわからないけれど……。日本では、サードパーティーからもっとソフトが出てこないと、次世代でもあまり変わらないかもしれませんね。





⑥田中雅人（フリーター。Xbox Championship～DDAX～チャンピオン、～DOA3～3位）⑦三橋良平（学生。Halo 2上位クラン所属）⑧Che Chou（「1UP.com」編集者。元「XBN」編集者）⑨湖 孝子（Xbox PR代理エデルマン・ジャパン・ディレクター。今回は通訳でお世話に）⑩阿部 直夫（マイクロソフト事業開発部。Xbox突撃隊代表）

三浦　8点にします。まだわからないことは多いんだけど、E3で見た映像はスゴかったし、360の本体も、現行機に比べると、想像していたよりもイメージがよかった。コントローラーも、いくつかのボタン配置が変更されたのは、いまより用途が広がりそうでいいと思います。あとは、本体の価格と今後発表されるソフトのラインナップが気になります。

Ryan　私は9点！ PS3で発表されたタイトルで印象に残ったのは、ほとんどシリーズものの続編。でも360はオリジナルの新作が多く、しかもおもしろそうでした。「新しいゲームで遊んでみたい」という意味で、360がいちばん楽しみです。でも、もっとユーザーの幅が広がるようなタイトルも増えていってほしいな、とも思いますね。

田中　僕は7点です。ハードの性能とかソフトラインナップは問題ないと思うし、ゲーマーには、新しいタイトルが多いのもいいと思います。ただ、なかなか新しいものには手を出しにくい人もいると思うんですよ。僕がいちばん気になったのも、やはり『DOA4』とかですし。だから、新しいタイトルばかりが目立つのも、どうかな、と。自分はXboxを持っているので360も買いますけど、いま持っていない人が360を買うのかは、いまはまだ、少し疑問です。

――8人の平均は7.5点ですか。やはり日本のユーザーのほうが辛めですね(笑)。これから、いろいろな新発表が出てくると思いますが、皆さんの中で今回の印象や点数がどう変わっていくのかが楽しみですね。

（5月19日・ロサンゼルスにて収録）

Hey! Hey! Halo!! ヘイ！ヘイ！ヘイロー!! 番外編



→E3では、7月登場予定の「Halo 2」の新しいマップも会場で体験できた。

Halo日本戦士たちのE3遠征試合に密着！

E3初日。会場内のトイレで用を足していた巽氏に、ノリノリな外国人が話しかけてきた。「キミも『Halo』好きなの？ 悪いけど俺たち毎日Liveやってるから、目をつぶっても勝てるだろうね。ハッハッハ(笑)」その男はテキサスのゲーム屋で働いている店員で、仲間と3人で来ていると言う。巽氏が着ていた『Halo 2』のTシャツを見て声をかけてきたのだ。それなら記念に対戦しようということでXboxブースへ移動、日本戦士3人 vs テキサス3人組でチームスレイヤー！ 結果は25対15で日本の楽勝。「つぎは目をつぶって戦ってくれよな(笑)」1。すると、話を聞いたバンジーのスタッフが登場。4 on 4で2連戦！2　突然の神の降臨に、続々集まってくるギャラリーたち3。結果は1勝1敗の引き分け。初見の新マップが日本勢を苦しめた。今度はそれを見ていたメキシコ男が「俺はアメリカのチャンピオンだ。挑戦させてくれ！」。強引な彼の言うままにタイマン勝負開始4。バンジースタッフも「知らない」という謎の男だが、言うだけあって腕は確か。僅差のキル数で日本連敗。するとこの男「俺、サンタモニカに住んでるんだ。強い仲間呼ぶから、今晩、俺の家でチーム戦しようぜ！」。と、いつの間にか海外のTVクルーに囲まれてる日本戦士5。レポーターが妙にホ●っぽかったことだけが我々の記憶に残った。そんなこんなで「大・成・功！」6。『Halo』戦士に国境はない。あらためて肌身で実感したE3遠征試合であった。※すべて実話です。



高性能ゲームエンジン Unreal Engine 3が



近未来都市の妖しい光を克明に描き出す

ナムコのXbox 360ソフト第1弾は、優れた描画システムと高精度物理演算システムを装備したゲームエンジン"Unreal Engine 3"によって再現された架空都市を探索するアクションアドベンチャー。かつてない臨場感に満ちたゲーム世界を体験できる！





←↓単に無機質で未来的なだけではなく，そこに多くの人々が暮らしているかのような"空気感"を漂わせたゲームフィールドで、ハードボイルドな日常を送る——。従来の意味の"ゲーム"とは異なる体験が，キミを待っている！



任務こそが己の存在——

FRAME CITY™

伝説のエージェント クロウ

本名:不詳　年齢:30代　身長:185cm　体重:100kg

某国特殊機関SOU(Special Operation Unit)に所属する特殊工作員。国内外を問わず、諜報活動のほか破壊工作・暗殺等の超法規的活動を任務とする。高い戦闘能力と人並み外れた精神力を持つ冷徹なプロフェッショナルで，他者との親密な関わりをとことん避ける。

[illegible]	フレームシティ	[illegible]	アクションアドベンチャー
[illegible]	ナムコ	[illegible]	ナムコ
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	初回生産分のみ限定パッケージ

史上最悪のサイバーテロを阻止するためには手段の一切を問われない



クロウ(プレイヤー)の最大の目的は、シティ内のどこかに潜むテロリスト"カーン"を発見・暗殺し、彼が企てるサイバーテロを未然に防ぐこと。それを達成するには、大小さまざまなミッションをこなし、徐々に核心へと迫っていく必要がある。ときには任務の妨げとなる存在と直接対決せざるをえない状況もあるが、そこは冷静沈着かつ臨機応変に対処しよう。

任務の障害となる対象は武力をもって排除すべし

カーンの消息を探るには、裏社会を仕切るマフィアとの接触は避けられない。ほとんどの場合武力行使の形をとることになるが、武術をマスターし、銃器類の扱いも得意とするクロウにとってはたやすいことだ。







⬅⬆敵を発見したからといって闇雲に突っ込むだけでは、クロウ本来のポテンシャルを生かせない。敵の人数、使用武器、周囲の状況……などのあらゆる条件を考慮し、もっとも[illegible]に展開できる戦闘手段を選択していこう

マフィア所有の車両は盗み移動手段にする為にあり



広大なシティ内を効率よく移動するには、クルマの存在は欠かせない。「マフィアのものは俺のもの」の気持ちで、現地調達しまくろう。



➡クルマは"走る凶器"として使うことも可能……。悪人は御覧のとおり……。

捜査上の人物のプライバシーは保護する必要皆無

特定の人物の尾行調査は、有益な情報を得るための手段のひとつ。ターゲットに気取られることなく、かといって離れすぎることなくマークするのがコツだ。





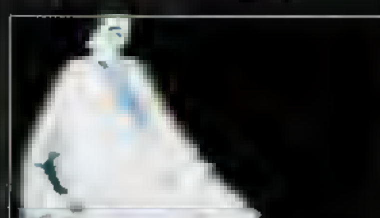
⬆ストーリーに深く関わる人物は、あたかも本当にフレームシティで生活しているかのような行動をとる。そんな彼らの行動を極秘裏に調査するのは、何とも言えない緊張感があるぞ。



⬇尾行は野外のみならず、屋内の潜入工作時にもおおいに活用できる。人々の行動パターンで内部状況を把握しつつ慎重に行動すれば、むだな騒ぎを起こすことなく、スマートに任務を達成できるだろう。

皇帝
稀代のテロリスト・カーンの人物像

カーンに関する情報は、世界各国の諜報機関はおろか、裏社会の権力者たちでさえも、確証に足るものは得ていない。戦災孤児とされる過去の生い立ちさえも噂の域を出ない。



⬆彼に近づこうとする者は家族をはじめ、関係者もすべて抹殺されるという……。

西暦2042年の世界の中心都市
フレームシティエリア別ガイド



本作の舞台となるフレームシティは、21世紀初頭に中国で勃発した動乱がきっかけで上海沖に築かれた、経済特区都市。ベンチャー企業のひとつSORA社が革新的な映像表示デバイス基幹技術（VF）を発表して以降目覚しい発展を遂げ、2042年現在では"東アジアの楽園"と称される、世界経済の中心地となったのだ。そんなシティの見どころをエリア別に紹介するので、タウンガイド感覚で眺めてみよう。

FCターミナル
活気に満ちた"楽園のドア"

フレームシティの交通の起点となるのがココ。シティと外界とをつなぐ窓口としても常時機能し、つねに多くの人々が行きかう。思わぬ要人と出くわす可能性も……!?

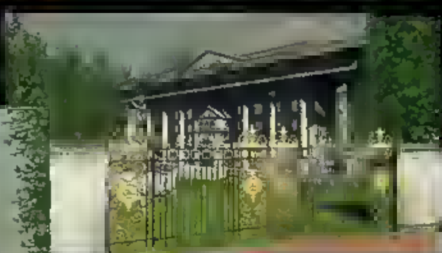




←↑ヘリポートが用意された高層ビルも数多く見られる。展開次第では空の移動手段にお世話になる場合もあるかもしれない。

ヴィーナスヒルズ
閑静な高級住宅地区

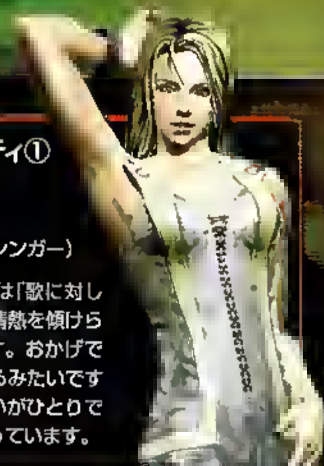
各大手企業の重役たちの邸宅が建ち並ぶ、フレームシティ屈指のセレブリティーなエリア。





←↑人工的なモノで満たされたシティにあって、自然の息吹を感じることができる数少ない地区でもあるヴィーナスヒルズ。そうした一方で、シティの利権を巡るあくどい駆け引きが秘密裏に行われる場所である可能性は、否定できない。

好きです！フレームシティ①
アリアさん
（24歳・シンガー）



私にとってフレームシティは「歌に対して一切の妥協を許すことなく情熱を傾けられる環境のある場所」なんです。おかげでスタッフからは畏れられているみたいですけど(笑)。歌に込めた私の想いがひとりでも多くの人の心に届けばと思っています。

歓楽街
カネとカラダの欲望が渦巻くエリア

あからさまに危険なムードが漂う、大人の歓楽街。そのほとんどがフレームシティを拠点とするマフィアで取り仕切られ、観光客たちが落としていく現金が、彼らの資金源となっている。



開発者INTERVIEW フレームシティ・その魅力



プロデューサー 川島健太郎氏



ディレクター 国森将生氏

人々の"息づき"が感じられる街づくり

――フレームシティという街のゲームフィールドとしての規模は？

川島 Xbox 360のハード性能を最大限に使って、ひとつの大都会をそのまま再現している広さはあります。建物内に関しても、すべてに入れるわけではありませんが、従来のタイトルと比較してもぜんぜん入れるし、それぞれの中身も"体験"と呼べるレベルで作り込んでいます。

国森 マップの広大さを追求して得られる効果もありますが、今回私たちが重視したのは「この暗闇の先に何か隠れているのでは」「この路地を曲がると……」みたいな感覚がつねにある街の再現です。

川島 "空気感"と言ってもいいかもしれません。路地の湿っぽさや、日中の大通りの晴れがましさといった、場所や時間ごとの空気感の違いは、われわれ日本人が得意とする表現だと思っています。そういった部分を、物語に直接関わらない"風景としての人"の行動や光源処理といった、テキスト情報でない形でいかに表現していくかが、次世代ハードに対する私たちのチャレンジでもあります。

フレームシティ 歴史豆知識①

【シティ創設の背景】2008年に勃発した"上海・北京動乱"により中国の政治経済は破綻、その影響は世界規模に広がった。そこで世界主要各国が中心となって発足したのが「東アジア20年復興プロジェクト」で、その拠点が現在のフレームシティというワケ。



市街地 VFの光に照らされる不夜城





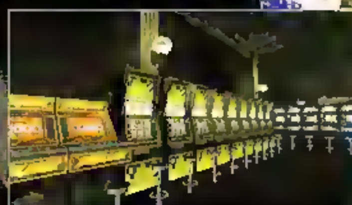
↑→市街地の交差点は、祭りでも行われているかのような賑わい。

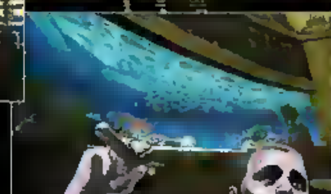
シティ発展の原動力となったSORA社をはじめ、各企業のオフィスビルが密集するエリア。VF技術を用いたモニター群の放つ光が街を彩り、フレームシティの特性をもっともストレートに表している。昼夜を問わず多くの人間が行き来する場所だけに、捜査の拠点になることは間違いない。捜査に非協力的な自治警察や、マフィアのマークはキツいものの、頻繁にやってきては新情報をチェックすることになるだろう。

ヴォルコフズ・カジノ 一攫千金のチャンスがここに

フレームシティの観光の目玉にして、世界最大規模のカジノ。オーナーの裏の顔はロシア人マフィアのボスで、すべてにおいてワンマン体制が敷かれている。







↑→内装はとにかくゴージャス。オーナーの成金趣味がそのまま反映されていると言えなくもないが……。

商店街 シティの重要な収入源のひとつ

ショップが軒を連ねる商店街は、取り扱っている品物によっていくつかのグレードにわかれている。情報収集の場、調査に必要な道具の調達ポイントとして有効活用しよう。



↑都心部へのアクセスも良好な高級商店街。



←日中は人々の熱気でごった返す、中級商店街。

港湾地区 シティを支えるもうひとつの"窓口"

シティの辺境に位置するこのエリアでは、海路よりさまざまな物資や製品が輸送されている。表面的にはごくふつうの港だが、ときにはシティの命運を握る資源も取り引きされるとあって、調査の際には決しておろそかにできない場所だ。



好きです！フレームシティ②



グレゴリー・ヴォルコフさん
（48歳・カジノオーナー）

この都市には`ヴィジュアル・アシッド"という違法ドラッグ映像が蔓延しているそうだが、我々の格好の資金源……いやいや、嘆かわしいことだよ。

"いかに体験するか？"へのこだわり

――`プレイヤーの自由度が高い`とのことですが、物語展開との相互関連性は？

岡森　ノンリニアで複数のマルチストーリーが展開するわけではなく、1本のストーリーを軸にして、その過程でいろんなやりかたがある……といった感じです。たとえば「ゴミ箱をいかに蹴飛ばすか？」というのは自分の思いどおりにできる。蹴飛ばしたゴミ箱をアイツにぶつけると何か事件が起こるかも？　ということを発見する、あるいは発見できないことが小さなストーリー分岐になって、そういったことの積み重ねで街が変わっていくようにしています。

川島　これは説明するのが難しいんですけど、本作は、ゲームというメディアのとらえかたを少し変えて制作に取り組んでいます。ハードのスペックが低かったころのゲームは基本的に記号のやり取りで、そこから生まれるけれん味だとかテクニックが"ゲーム性`と呼ばれていました。しかし現在の最先端のハードでは、プレイヤーがゲームの主人公になりきれる。ハワイに旅行に行って帰ってくるのと同じように、「フレームシティという街に行って"僕のハードボイルド体験`をして帰ってくる」という体験そのものの提供が可能ではないか、という発想がスタート地点になっているんです。

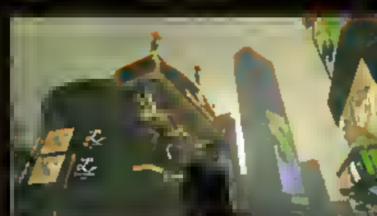
"絆"を感じられる体験を

――本作のストーリー面でのテーマは？

川島　`人と人との絆`です。主人公のクロウは孤独なエージェントで、彼はそれまでの自分とまったくかかわりのない街にやってきて、任務を遂行します。その過程でさまざまな人と出会うことで「この世界はひとりでは生きていけない」ということを再確認する。いかにいろんな人と絆を深めていくか？　という部分を追体験できることにこだわっています。

――少し意外でした。

岡森　人がもっとも興味があることって、やっぱり`人`なんですよね。他人にやさしくできないでいる人に「こんなクロウでも変われるんだからキミも変われるよ」というのが伝わればいいなと。もちろん、説教臭くない形で（笑）。



フレームシティの歴史豆知識②
[VF開発の経緯]VFの原型となる有機ELディスプレイは、2005年の時点で小型のものが実用化されていた。のちに、低コスト化とフレキシビリティーをテーマに掲げたSORA社の独自技術開発によって、あらゆる素材への印刷が可能となった。



発売直前のシステム総まとめ! ストーリー序盤も先取り攻略!

SUDEKI
千年の暁の物語

SPEC / RPG

スデキ〜センネン ノ アカツキ ノ モノガタリ〜		アクションRPG	
マイクロソフト		Climax	
7月14日発売予定		6090円[税込]	
HDTV(D2)、5.1ch			
非対応		15歳以上	
174ブロック以上			

激しいアクションバトルが新鮮な『Sudeki』。発売間近となった今回は、ゲームシステムを詳しくおさらいしたうえで、物語の序盤を攻略していく。これで、予習は完璧!

場面に合わせて4人の主人公たちを使いこなそう!

闇の侵攻を食い止めるため、広大なハスキリア世界を駆け巡っていく4人の主人公たち。プレイヤーは、パーティー内の好きなキャラひとりを操作し、残りの仲間は自動的に行動するシステムになっている。特徴的なのは、操るキャラによって戦闘時のアクションが大きく変化する点。戦士タイプのナッシュとリニは、一般的な3人称視点アクション、魔術師タイプのシャリスとエルコはFPSのような1人称視点アクションとなり、プレイ感覚がガラリと変わるのだ。戦闘中も操作キャラは任意に変更できるので、作戦や好みによって切り替えながら戦っていこう。

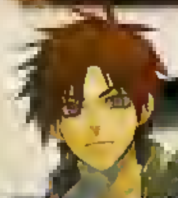



⬅⬆操るキャラによって、戦闘時の操作感覚は大きく変わる。

戦闘時の視点は2タイプ!

Player Character 選ばれし勇者たちの能力

己を知り、敵を知れば百戦危うからず。まずは、実際に操る4人の主人公の特徴を把握!



長いリーチで一網打尽 ナッシュ

武器:ソード
戦闘:近接攻撃
(三人称視点)

剣による近接攻撃に秀でた、扱いやすい王属戦士。攻撃範囲が広くHPも高いため、多数の敵に囲まれた場合も倒れにくい。反面、スキルストライクは苦手。戦闘の主力とするべく、HPやパワーを鍛えると強い。

特殊能力:強靭なパワー

道をふさぐ巨大なブロックや小屋をつかみ、そのあふれるパワーで動かしてしまう能力。移動時は押すだけではなく、引くことも可能だ。取っ手がついている物体は動かせる可能性が高いぞ。



⬅怪しい障害物を見つけたら、ナッシュのパワーで動かせるか試してみよう。



回復魔法で仲間を癒す シャリス

武器:杖
戦闘:遠隔攻撃
(一人称視点)

魔術に優れたお姫さま。パワーは低いものの攻撃力の高い武器を序盤で入手できるため、通常攻撃も悪くはない。回復系のスキルストライクが得意なので、SP(スキルポイント)とエッセンスを早めに強化したい。

特殊能力:ディスペル

目に見えない宝箱を出現させたり、道をふさぐ障害物を除去できる特殊な魔法能力。ディスペルが使える場所は、近づくとキラキラと輝きを発する。1人称視点で対象を捉えてから魔法を発動!



⬅隠された宝箱からは、貴重なアイテムを入手できることが多い。見逃すな!



す速い動きで敵を翻弄 リニ

武器:かぎ爪
戦闘:近接攻撃
(三人称視点)

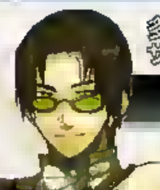
かぎ爪を使って近接攻撃をくり出す女闘士。ナッシュよりも攻撃スピードが速いが、攻撃範囲は狭め。周囲の動きを遅くする便利なスキルストライクが使えるため、SPもある程度成長させておくと戦いやすいぞ。

特殊能力:壁登り

両手のかぎ爪を使って、垂直な壁を上り下りできる移動能力。ただし、どこでも上れるわけではなく、特定の模様がついた壁でしか使えない。行き詰まったら、上れる場所を捜してみよう。



⬅リニだけが移動できる壁には、このような模様が。足元までくまなく捜そう。



多彩なスキルでサポート エルコ

武器:銃
戦闘:遠隔攻撃
(一人称視点)

銃を武器に戦う、著名な科学者。攻撃力は思うほど高くないが、戦闘時にパーティーを補助する数々のスキルストライクが扱える。どれも強力なので、SPとエッセンスを優先的に成長させていくといいだろう。

特殊能力:ロケット飛行

金色に輝くゴールドクリスタルから燃料を補給し、背中のロケットパックで自在に飛行する移動能力。ゴールドクリスタルがある場所でしか使えないので、使用場所はわかりやすいハズ。



⬅飛行中に燃料が切れると、途中で落ちてしまう。す速い行動が求められるぞ。

Growth System 能力アップと装備強化

主人公の成長はRPGの醍醐味。ここではキャラクターの成長システムを詳しく解説しよう！

APで能力を伸ばす

主人公たちの能力は、レベルアップ時に得られるAP（アビリティポイント）を割り振って成長させる。各能力の上昇数値はキャラによって異なり、後半になるほど差が出てくるぞ。なお、希望の能力にそれ以上APを割り振れない場合は、必要レベルに達するまでAPをためておくのも手だ。



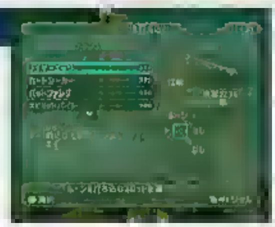
各アビリティのステータス増加値

ナッシュ	最大HP 500 パワー 10	最大SP 20 エッセンス 5
シャリス	最大HP 300 パワー 7	最大SP 40 エッセンス 10
エルコ	最大HP 350 パワー 8	最大SP 50 エッセンス 5
リニ	最大HP 400 パワー 10	最大SP 25 エッセンス 6

アビリティー		
1	最大HP	ヒットポイントを上昇させ、戦闘不能になりにくくさせる
2	最大SP	スキルポイントを上昇させ、より多くのスキルを使用可能に
3	パワー	攻撃力を上昇させ、攻撃・射撃時の威力を強化
4	エッセンス	すべてのスキルストライク使用時の効果が上昇
5	スキルストライク	未修得のスキルストライクをひとつずつ習得

ルーンで装備を強化する

武器と防具は、町の鍛冶屋で"ルーンを打ち込む"ことで強化できる。打ち込めるルーンの種類はゲームの進行とともに増えていくぞ。また防具のみ、打ち込んだルーンの効果が自動的に新しい防具に継承される。



←防具のルーンは非常に高価。序盤は武器を強化しよう。

	ルーン名称	費用	効果
武器	レイザーエッジ	250F	武器の攻撃力を＋5上昇させる
武器	ハートシーカー	325F	クリティカル率を5パーセントアップする
武器	バットファング	450F	敵に与えたダメージ量の10パーセントぶん体力を回復する
武器	スピリットバイト	500F	敵に与えたダメージ量の1パーセントぶんSPを回復する
武器	マナスパーク	100F	敵にかかっている呪文効果を、一撃ごとに25パーセントの確率で打ち消す
防具	アンチベノム	2000F	ポイズンに対する免疫をつける
防具	アンチイーブル	2750F	カースとウィークンに対する免疫をつける
防具	アンチスロウ	2000F	スロウに対する免疫をつける
防具	ダメージシールド	1000F	近接攻撃で受けたダメージの20パーセントを跳ね返す

Battle Technique 戦闘アクションを制する！

非常にアクション要素が強い本作の戦闘シーン。各操作を覚えることが勝利への第一歩だ。

近接攻撃キャラクター　ナッシュ　リニ

ナッシュかリニを操作時、戦闘は3人称視点で行われる。強力な連続技"コンボアタック"で大ダメージを狙っていこう。ガード中に横や後ろを入力して行う回避行動は、敵に囲まれたときの脱出法として役立つぞ。



←1体ずつ確実に倒していくのが基本。囲まれないように考えながら動こう。

Ⓐボタン　縦攻撃

モーション発生が早く、前方へのリーチも長い基本的な攻撃。速いぶん、威力は横攻撃に比べて少し低めだ。

Ⓧボタン　横攻撃

前方すべてをカバーできるほど攻撃範囲が広く、威力も高い。速度がやや遅いため、タイミングよく使おう。

右トリガ　ガード

敵の攻撃を無効化する。ただし防げない攻撃も多いので、過信は禁物！

おすすめコンボアタック ～連続攻撃で大ダメージを狙え！～

ナッシュ　リーチを活かそう！

サイドワンダースラッシュ　XXX
前方の広範囲を斬るコンボ。威力も高いので、あらゆる場面で基本として使える。

クルセイダーズチャージ　AXX
3撃目に大きく前進して斬り上げる。移動距離が長いため、脱出用途にも活用可能。

トルネードスピン　XXX XXX
総ダメージはピカイチだが、攻撃範囲が狭い。敵に囲まれた状態での使用は控えよう。

リニ　ヒット＆アウェイで攻めろ

スワーリングストームストライク　XAA
3撃目の有効範囲が広い。スピードも速いので、メインのコンボとしてオススメだ。

スコーピオンピンサー　AXX
最後に突進攻撃をくり出すコンボ。3撃目が複数回ヒットするため、ダメージが大きい。

デバステイトオーキッドキック　AAX XXX
3撃目から、飛び蹴りを4連続でくり出すコンボ。大ダメージを狙いたいときはコレ。

遠隔攻撃キャラクター　シャリス　エルコ

シャリスかエルコを操作時は、1人称視点でのシューティングバトルが展開。防御アクションがないため、絶えず動いて敵の攻撃をかわし続けるのがコツだ。武器攻撃は弾丸を発射して行うが、弾を打ち切ると、リロードが終わるまで再攻撃できない。威力や射程、リロード速度は、使用武器によって大きく変わるぞ。

Ⓐボタンor右トリガ　射撃

いわゆる武器攻撃。連射可能な武器の場合、ボタンは押しっぱなしでいい。リロードの間隔に注意しよう。

Ⓧボタン　武器変更

シャリスとエルコは、使用する武器で戦いかたが大きく変わる。戦闘中に武器を切り替えたい場合はXボタン。

全キャラクター共通

3人称視点、1人称視点のどちらのバトルでも使えるアクションがこれ。戦闘中によく使うアイテムは、メニュー画面からアイテムショートカットに登録しておくと便利だぞ。



←クイックメニュー開閉時は、周囲の時間が超スローになる。す速く―

Ⓨボタン　クイックメニュー

スキルストライクやアイテムの使用、武器や仲間AIの変更が可能。

Ⓑボタン　払いのけ

威力は低いが、周囲の敵を吹き飛ばせる。敵に囲まれたときに使おう。

方向パッド　アイテムショートカット

あらかじめ方向ごとに割り当てておいた各アイテムを瞬時に使用する。

白or黒ボタン　操作キャラの切替

自分で操作する主人公キャラを切り替える。いつでも使用可能だぞ。

スキルストライク

SPゲージを消費してくり出す必殺技で、その効果は多種多様。ここでは早めに覚えたいスキルストライクを紹介！



←スキルストライクは戦闘中のみ使用可能。覚えておこう。

ナッシュ

アイアンウォリアー　消費SP：40
敵から受けるダメージを本来の70パーセントまで減少。強敵との戦闘で使おう。

シンスプリッター　消費SP：20
一定範囲内の敵すべてにダメージを与える。威力は低いが、消費SPも少ない。

リニ

イーグルフェザー　消費SP：50
仲間全員に、HPが徐々に回復する効果を与える。毒を受けたときにも有効だ。

ウォリアーズハイ　消費SP：80
敵の速度を落とすことで、相対的に早く移動できる。消費SPが多いのがネック。

シャリス

ウィザードキス　消費SP：40
仲間全員のHPを回復させるスキル。エッセンスを強化すると回復量がアップ。

ヘイストウィンド　消費SP：45
仲間全員の移動および攻撃速度を上げる。戦闘時の攻撃効率を上げたいときに。

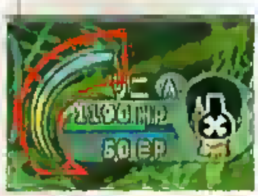
エルコ

ナノボッツ　消費SP：35
仲間全員の攻撃力を一定時間2倍にする、とても便利なスキル。使いまくれ！

テスラシールド　消費SP：50
味方が受けた不利な呪文効果を、正反対の効果に変える。毒も怖くないぞ。

スピリットストライク

敵を攻撃したりダメージを受けるとSSPゲージが上昇し、満タンになると各キャラ固有の必殺技が使用可能に。技は強制イベントで習得する。



←画面右下、顔アイコンの左にある半円がSSPゲージだ。

次ページよりストーリー攻略
ネタバレが嫌いな方はご注意を！

勇者、旅立つ！ パーティー集結までの物語序盤を徹底攻略！

ここからは、物語の始まりから4人の勇者が集う"モー寺院"までを順に攻略していくぞ。本作では、パーティーが分断されたり、ひとりで行動しなければならない局面が多々あり、特定のキャラしか育てていないと、展開によってはかなりツラい戦いを強いられることもある。主人公たちが皆、単独でも戦えるように、HPとパワーはある程度まで成長させておきたいところだ。4人の個性を活かした強化を行うのは、そのあとでもまったく遅くはないぞ。



←遠隔攻撃キャラでも、多少はパワーを成長させておきたい。



←お金に余裕があれば、ケーモのお店で武器を買っておこう。

キングス街道に現れた魔物を退け、行方不明となった王女を探索せよ！

イルミナ城下町～イルミナ丘陵

おもな目的　1.戦闘訓練を終え、ケーモの店でマップを入手する　2.イルミナ丘陵へ向かい、魔物を退ける　3.アクロリアン ジークオーガを倒す

ゲーム開始時の主人公はナッシュひとり。城でのイベントのあと、ブライトウォーターへと向かおう。最初から敵の攻撃が激しいため、こまめなセーブを心がけたい。

部下たちを率いて危険な街道へ いざ出撃！

最初に行われる戦闘訓練では、コンボアタックを練習しておきたい。そのあと町の北東にあるケーモの店へ行き、イルミナ丘陵のマップを入手しよう。準備が整ったら、橋を渡って城門の中を通り抜け、城の外へ！



↑ケーモの店の場所はココ。帽子をかぶったカモの看板を目印に捜してみよう。



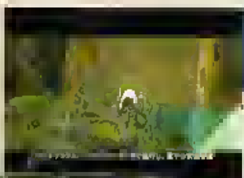
←コンボアタックは、画面左下のアイコンを見てボタンを押すタイミングを確認。



←街道で小競り合いが発生！ 記念すべき最初の任務だ。気合を入れて戦え！

いきなり敵の猛攻！ 無事突破できるか!?

城門から伸びるキングス街道で、早くも宿敵のアクロリア軍と遭遇。スタート直後とはいえ、気を抜くとすぐにやられてしまうので、コンボアタックを使いつつ慎重に戦い、実戦に慣れていこう。序盤の敵では、遠隔攻撃をしてくる"デスブリンガー"がやっかい。最初に彼らを倒してしまうと、戦闘がグッとラクになるぞ。



→街道を道なりに進み、ブライトウォーターを目指す。



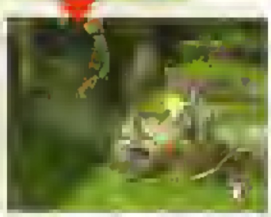
←遠距離から仕掛けてくる敵をまっ先に倒すのだ！

BOSS 強烈な打撃をかわしてジークオーガを倒せ！

ノーラン農場、バーハム村を通過して"ブライトウォーター海岸"へとたどり着くと、最初の巨大なボス"アクロリアン ジークオーガ"が出現！ 一撃の威力が非常に大きく、ガード不能な攻撃も行ってくるので、回避行動で攻撃を避けつつ、地道にダメージを与えていこう。毒を受けた場合は、"グリーンプラム"で回復を。



←正面から攻撃しても、盾で防がれてしまう。さて、どうする!?



→背後に回り込み全力で連続攻撃！

サブクエスト

悪ガキから小銭を回収！

発生場所：イルミナの城下町　報酬：赤い扉の鍵

ケーモの店の前にいる子供と話すと、お金をすられてしまう。逃げた3人を全員捕まえると、"赤い扉の鍵"を入手できる。



←子供たちは町のどこかに隠れているぞ。

カリストン&オリベテスのほこら

発生場所：イルミナ丘陵　報酬：ナイショ

イルミナ丘陵にあるほこらにトーテムを4つ捧げると、究極の武器が現れる……らしい!?　現時点では入手不可能そうなので、ほこらの場所だけ覚えておこう。

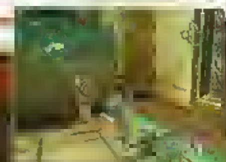


←条件を達成できるのは、まだ当分さきの話!?

旅先でのチェック集

ピンポンダッシュは10秒以内！

イルミナ城下町の門を抜けた場所にある怪しげな扉は、側の階段の上にあるスイッチで開けられる。ただし、スイッチを押してから10秒しか開かないので、押したらすぐ宝箱までダッシュしよう。



←スイッチを押したら、扉めがけてとにかく走れ！



→成功すると重要アイテム"ウルフトーテム"をゲットできるぞ。

恨みがなくても箱は壊せ

町やフィールドのいたるところにある樽や箱は、Aボタンで破壊可能。中からアイテムが出現することも多いため、見つけたら必ず破壊していこう。



←モラルは考えずに、とりあえず蹴り壊すのが真の勇者。

商人ユルゲンは毛皮がお好き

"取引可能な所持品"は各地の商人が買い取ってくれるが、値段は商人によってマチマチ。高く売れるものを捜そう。

高額買取品 所持品	売値
ビーラルの毛皮	315F
カーガルの毛皮	200F
ウォルフの毛皮	85F
レプタッファローの[illegible]	65F

グロテスクの自爆に注意！

中型のザコ"グロテスク"は、残りHPが少なくなると自爆する。巻き込まれると大ダメージを受けるぞ。



←プルプル震えだしたら自爆の予兆。逃げろ！

合流したシャリスを護りながら、イルミナ城下町へと帰還

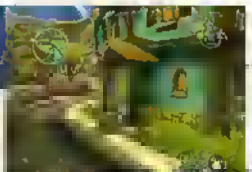
ブライトウォーター〜イルミナ城下町

おもな目的 1.灯台のふもとでシャリスを仲間にする 2.シャリスとともにイルミナ城下町へ帰る

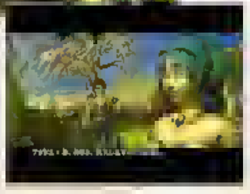
最初のパーティーメンバーとなる王女シャリスが登場。サブクエストをこなしつつ戦闘をくり返し、1人称視点での戦いに慣れよう。レベルも上がって一石二鳥!

ひとり目の仲間は何とイルミナの王女!

美しく静かな港町、ブライトウォーターへと到着したナッシュ。村の入り口で情報を集めると、尋ね人シャリスはデンジーの家に居るらしい。噴水の横にあるデンジーの家に行くと、シャリスは灯台へと向かったとのこと。ああ、すれ違いの人生。早速、村の西にある灯台へと足を運ぶと、ついに王女シャリスを発見!



←これがデンジーの家。何とも微妙な青い壁が目印。



→召使いとケンカ中の王女さまをついに見つけた!



→村や街道には宝が隠されている。探してみよう。



←道中の敵はさらに強力になる。レベルを上げて対抗!

おてんば姫を引き連れて向かうはイルミナ城下町

シャリスが仲間になったら、つぎの目的はイルミナ城下町へと帰ること。道中の敵は強く、気を抜くと簡単に全滅してしまう。ブライトウォーターでのクエストをこなし、少しレベルを上げておくと、イルミナまでの帰路がラクになるぞ。シャリスを操っての戦闘はナッシュと大幅に異なるので、ここで慣れておきたい。

旅先でのチェック集

くり返し戦闘が可能に!

シャリスが仲間になったあとは特定の場所で何度でも敵が出現するようになる。敵が強いと感じたら、村の近くでレベル上げを。



←オススメの場所は、村から近い海岸など。

重要アイテムを確実にゲット

イルミナ丘陵には、重要なアイテムがいくつか隠されている。ここで、忘れずに入手しておきたいアイテムを3つ紹介しておこう。

大蛇の牙



←下町の近くにあるノーラン農場の家の中に、ナッシュの武器がある。

イーグルトーテム×2



←海岸横の家に、隠された宝箱がある。ディスペルを使って出現させよう。



→道中にある特定の井戸もディスペルが可能。底に宝箱が!

ハンボスは虫がお好き?

往路ではいなかった商人ハンボスが登場。なお、"スパイダーの分泌管"はのちにクエストで使うので取っておこう。

高額買取品

所持品	売値
アコナイトのドクロ	275F
スパイダーの分泌管	210F
ガニアの骨	150F
ディロダクトルの革	145F
羽虫の針	40F

サブクエスト

難破船の積荷を捜そう

発生場所:ブライトウォーター 報酬:表参照

灯台のふもとにいるジムと話すとクエストが発生。その後、町の人々と話すと複数の捜し物を頼まれる。海岸の木箱からアイテムをゲットし、届けてあげよう。



←依頼を受けると、ブライトウォーター海岸に木箱が出現するぞ。



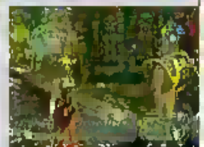
←まずはジムと話そう。その後、町の人々からも捜索依頼が。



→一度エリアを出ると壊した木箱が復活する。この辺まで戻ろう。

依頼者と紛失物

依頼者	紛失物	報酬(上から順に入手)
ギャレックス	サスペンダー	シアンティンアイ
キルク	オウムの羽	オムニウム
クィーグ	自己啓発本	ウィルドのストーン
ササン ミコ	法螺	エデンのサンゴ
シェリー	ユリの球根	ウルフトーテム
ジム	クリスタル軍球×2	クリスタルガニアの殻×2
ディーボル	招待状×10	ブライトウォーターパール×10
メーサー	魚のエサ	イルミナオパール×3



↑紛失物を届ければ、報酬がもらえるぞ。

羽虫の針でひと儲け

発生場所:ブライトウォーター桟橋 報酬:750F

桟橋に居るキリクに話しかけると、毛ばりの材料として'羽虫の針'を5つ持ってくるよう頼まれる。羽虫の針は、ノーラン牧場などにいる'羽羽虫'がよく落とすぞ。



←くり返し行うことはできず、一度だけ。

パールを集めて鍵をゲット!

発生場所:ブライトウォーター 報酬:表参照

入手アイテム

渡す数	報酬
1	ネックレス
5	スキルエリキシル
5	ミラクルポーション
10	カークリンラーの鍵

シャリスが仲間になったあと、鍛冶屋の前にいる獣人の少年"サンダー ラー"に話しかけるとクエストが発生。「"ブライトウォーターパール"を持ってこい」と頼まれる。注文のパールは、海岸にいる緑色の巨大な敵'ガニア'がよく落とすので、レベル上げついでに集めると効率がいい。パールを渡すと、その数に応じて右表の報酬をもらえるぞ。なお、ひとつ目の報酬は下の「ネックレスを取り返せ」クエストで使用する。



←カニアを倒してパールをたくさん集めよう。

ネックレスを取り返せ

発生場所:ブライトウォーター 報酬:アマランスドリンク

シャリスが仲間になったあと、ブライトウォーターの村内を散歩している少女レミに話しかけるとクエストが発生。「獣人の少年サンダー ラーに、パパからもらった大切なネックレスを取られてしまった」とのことだ。そのサンダー ラーは、鍛冶屋の前にいる。彼に"ブライトウォーターパール"をひとつ渡せば、レミのネックレスを返してくれるので、そのままネックレスをレミに届ければクエスト完了。報酬として、全員のSPを全回復する'アマランスドリンク'を入手できるぞ。



←少女レミは、村内をうろうろしている。



→目的のネックレスは、上で紹介しているクエストで入手しよう。

ナッシュを追いかけ、シャリスはひとり獣人の聖なる土地へ

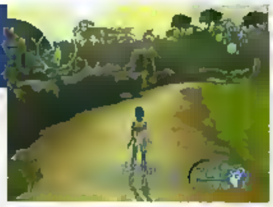
イルミナ城下町～シャダニモー

おもな目的
1. シャリスを操り，獣人の聖地シャダニモーへ向かう
2. キャリック ロアから探索許可を得て，モー寺院へ入る

イルミナからシャダニモーまではシャリスのひとり旅となる。もしお金に余裕があれば、鍛冶屋でシャリスの武器を強化しておこう。道中の戦闘が多少ラクになるぞ。

おてんば王女が勝手に表敬訪問

イルミナ城下町へ帰ると、シャリスがパーティーから離脱。そのあと女王に謁見すると、今度はシャリスひとりを操って獣人の聖地シャダニモーを目指すことになる。目的の地は、イルミナ丘陵から新たに開けた道を辿ったはるか先。ミニマップの矢印を道しるべに進もう。途中，シャリスがスピリットストライクを習得する強制イベントも発生するぞ。



←バーハム村にあるこの場所から、先へ進める。



→シャリスのひとり旅は戦闘が大変。できれば町で攻撃力を上げておきたい。

聖なるモー寺院で4人の勇者が集結!?

苦難を乗り越え，ついにたどり着いたシャダニモー。目当てのナッシュたちは，村の隣りにある"モー寺院"で集会中らしい。だが，寺院へ入ろうとすると見張りに呼び止められ，立ち去るよう言われる。どうやら，寺院へと進むためにはキャリック ロアの許可が必要なようだ。まずは村の奥に住むロアを訪ね，寺院へ入る許可をもらおう。無事に寺院へと潜り込めれば，4人の勇者が初めて一堂に！



←ロアは，村の奥にあるこのテントにいるぞ。



→勝手に来たため，仲間たちは何だかご立腹。

サブクエスト

女王のコートは毛皮で作る

発生場所：イルミナ王宮　報酬：1000F

女王の間に居るリカルドと話すと，このクエストが発生。ウォルフの毛皮を5枚集めて彼に渡すと，1000Fがもらえる。



←集めた毛皮はコートの材料になるようだ。

逃げる羊を追いかけて

発生場所：バーハム村　報酬：イルミナオパール

バーハム村の羊飼いに話すとクエスト開始。1分14秒以内にすべての羊を柵に入れよう。最初の掛け金で報酬が変わり，50Fだと"ブライトウォーターパール"がもらえる。



←あらかじめ羊を集めておくのがコツ。

3つ目のほこらは、モーへの道に

発生場所：モーへの道　報酬：ナイシュ

シャダニモーへ向かう途中にある"モーへの道"にて，"モーのほこら"を発見できる。ほかのほこらと同様，トーテムを4つ捧げると究極の武器が出現するようだが……。

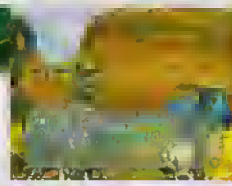


←このT字路を右に進むとほこらがある。

緑の料理の正体は

発生場所：シャダニの村　報酬：ラスターワイン

シャダニモーで，緑色の謎料理を作っているタミスタと話すと発生。"スパイダーの分泌管"を3つ集めて渡すと，500HPと100SPを回復する"ラスターワイン"がもらえる。

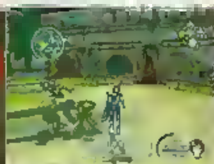


←いわゆる郷土料理というヤツのようだ。

旅先でのチェック集

訓練場でウッハウハ

ブライトウォーターからの帰還後，訓練場に入れるように。ナッシュとシャリスの能力を使ってアイテムを捜そう。



←訓練場内に，強化アイテムがいくつか隠されている。

やっと発見、赤の扉

「悪ガキから小銭を回収！」(46ページ参照)で"赤の扉の鍵"を入手している場合，ブライトウォーターからの帰還後に"タロスの塔"へ行けるようになる。ケーモの店の横にある巨大な扉を奥へ進み，突き当たりの左にあるハシゴを降りると見える赤い扉。その先がタロスの塔だ。



←以前は閉ざされていたこの大きな扉が，いつからか開くように。いざ奥へ！



→はしごを降りると，かわいい真っ赤な扉が。中には強化アイテムがあるぞ。

赤い狼から倒すべし！

シャダニモーへ行く途中で遭遇する狼のうち，赤い"マスターウォルフ"は特殊能力で仲間を強化するやっかいな種族。優先的に倒すよう心がけよう。



←赤い狼はヘイストを仲間にかける。最初に倒すといい。

ルシカの庭園へ侵入！

左で紹介した赤の扉の横にある通路は，"ルシカの庭園"へと続いている。広い園内にはさまざまなアイテムが隠されているので，もらさずにゲットしておきたいところだ。園内では，巡回中の兵士に見つかるとすぐに追い出されてしまう。アイテム捜しは，見つからないようこっそりと！



←宝の山が眠るルシカの庭園へは，この通路から進む。敵はいないので安心して突入しよう。



→庭園には多数のアイテムが眠っている。右奥にある，ディスペルで現れる宝箱を目指そう。

閉じ込められたマンドリック

"モーへの道"の側にある壁はディスペルで消すことができ，中の洞窟には商人マンドリックがいる。彼は，宝石関係の所持品を高額で買い取ってくれるぞ。



←この看板を右に進み，突き当たりの壁でディスペルを使用。

高額買取品

所持品	売値	所持品	売値
イルミナオパール	675F	シアンティンアイ	385F
ウィルドのストーン	625F	シャドウストーン	245F
クリスタルガニアの殻	515F	ブライトウォーターパール	215F
オムニウム	385F	大理石のかけら	195F

世界を救うクリスタルを求め、いざ神聖なるモー寺院の秘めたる深部へ

モー寺院

おもな目的 1.モー寺院に入るまえに、準備を整える 2.イーグルの部屋で、紫のお香をたく 3.ドラゴンの間で、スイッチを同時に踏む 4.長い回廊の部屋でブロックを動かし、床を封印する 5.クィーンガーラを倒す

ついに4人の勇者が集結。ただし、4人いっしょに行動するのは、もう少しだけさきの話。ふた組に分かれたチームを交互に操り、初ダンジョンとなるモー寺院を攻略しよう！

いざ寺院……のまえに ちょっと待った！

エルコとリニは、モー寺院の上部から探索することに。ナッシュとシャリスは下から突入……するまえに、一度村へと戻ろう。寺院内では毒とスロウを使ってくる敵が多いため、"グリーンプラム"と"パープルプラム"を多めに持っていくといい。お金に余裕があれば、防具にルーンを打ち込んでおくとベターだ。



←スロウ対策のルーンを防具に打ち込んでおけば、かなり心強い。



➡鍛冶屋のテント内には多数のアイテムが。ナッシュがいるときに来るべし。

紫色を作るには 何色と何色が必要？

寺院内をしばらく進むと、ふたつの香炉が置かれている部屋に出る。ディスペルを使って3つ目の香炉を出現させ、各色に対応した床まで移動させよう。その先の"イーグルの部屋"には、ディスペルで消せる壁の奥に3色の香がある。正しい色の組み合わせの香を香炉に投げ込むと、閉ざされた道が開くぞ。赤の香と青の香を使って香炉の炎を紫色にし、開いた右側の道を奥へと進んでいこう。



←ここの壁を、シャリスのディスペルで消そう。

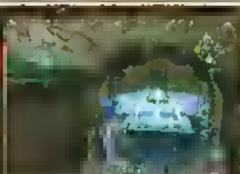


➡先に進むまえに、下記「緑のお香」をチェック！

旅先でのチェック集

噴水の部屋を忘れるな！

モー寺院の序盤にある噴水の部屋。ここの壁の一部は、シャリスのディスペルで消去できる。壁の中には大きな穴があり、その奥にはいかにも何かありそうな宝箱が……。残念ながらいまは取れないので、あとで忘れずに取りに来よう。なお、部屋にはリニしか上れない壁もある。その先には、いったい!?



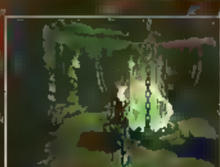
←噴水でHPが回復できる、ナイスな部屋なのだ。



➡これが問題の場所。宝箱を取れるのは、しばらくさきのようだ。

緑のお香でトーテム入手！

"イーグルの部屋"から先に進むには、炎を紫色にすればよい。だが、気になるのはその左側にある、緑色の炎に守られた扉。黄色の香と青の香を香炉へ投げ込むと炎が緑色になり、左側への通路が開けるぞ。その先にあるのは、何と宝の部屋。宝箱からは、重要アイテムである"イーグルトーテム"が手に入る。忘れずにゲットすべし！



←左へ進むには、香炉の炎を緑色にすればよい。黄色と青の香をたくのだ。



➡目の前には、光り輝く宝箱が……！

リニは壁を上り エルコは空を飛ぶ

ここからはエルコとリニにスイッチし、ふたりの特殊能力でトラップを突破していく。"ドラゴンの部屋"では、ふたり同時に床スイッチを踏もう。



←リニは、この壁を上ってスイッチへと進もう。



➡まず、左右にある石壁をディスペルで消す。

長い柱廊は ブロックで床を封印

ここから再び、ナッシュとシャリスのチームを操作。"長い柱廊"では、ディスペルで消せる石壁に気づくかどうかがポイント。いちばん奥へ進み、左右にある石壁をシャリスのディスペルで消すと、石壁の奥にあるブロックを動かせるようになる。ナッシュを使って、中央にあるスイッチ状の床に置こう。2ヵ所を封印すると扉が開き、先へ進めるようになるぞ。



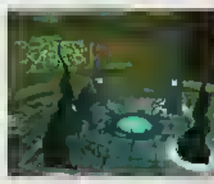
←石壁の奥にあるブロックを動かし、スイッチ状の床を2ヵ所封印するのだ。

ドラゴンの部屋の 謎を解き明かせ！

続いてやってきたのは、部屋の中央に円盤状の足場がある"ドラゴンの部屋"。その周辺にある、宝珠のついた3本の石柱をナッシュで動かし、4隅にある小さな丸の上に正しくセットすれば道が開く仕組みだ。重要なのは、石柱の上部についている宝珠が、すべて部屋の中央を向くようにセットすること。どのように配置するかは、右の写真を参照してほしい。



←石柱についている宝珠が中央を向くように配置。



➡このようにすべての石柱を配置すれば、さらに先へと進めるようになるのだ。

BOSS クィーンガーラは 突進後のスキに攻撃！

最初のボスは、リニひとりで戦うことになる。四方にあるたいまつの前でボスを誘い、突進してきたボスが壁にぶつかって行動不能になったら、す速く背後に回り込んで攻撃していこう。床や、ボスが吐き出す毒には触れないように注意！



←壁にぶつかったときがチャンス。一気に攻撃！



➡たいまつの前でウロウロし、ボスが突進してきたらす速く避けるのがコツ。



➡ボスを倒したあと、いきなり寺院が!? 勇者たちの運命やいかに！

勇者たちの行く先は……!?

BEAT DOWN ビートダウン

闘いの経験を積み己の牙を磨け!!

己の拳を武器に、裏切りの暗黒街を生き抜くアクション・ノワール『ビートダウン』。今回は1対1での闘い、VSバトルと勝敗による変化、成長要素について探ろう。

ビートダウン		バイオレンス／格闘アクション	
カプコン		カプコン／キャビア	
今秋発売予定		未定	
未定			
非対応	未定	CERO審査予定	
未定	未定		

GAINER & LOSER 欲しいものがあれば闘って手に入れろ!

レイヴンが復讐を果たすためには個人の、そして組織の力を増大させることが必要になる。まずは、その腕っ節を街のヤツらに見せつけるためにも、ゴロツキどもを片っ端からぶちのめしていこう。レイヴンたちは闘いに勝利することで経験を積み、よりタフな戦士へと成長を遂げていく。みずから危険なエリアへ赴き、闘いを重ねることが頂点を目指す最短距離となるはずだ。当然、負ければそれなりのリスクも負うことになるので、無謀な挑戦は筋違いなわけだが……。ここでは、闘いのメリット、デメリットについて、実例を示しながら確認していこう。



⬆殺られるまえに殺るのが、この街で生き延びるためのルール。情け容赦なんて言葉はハナクソの役にも立たない。



➡より強く、効果的な攻撃をマスターして闘いに臨むべし。

勝てばさらに強く!

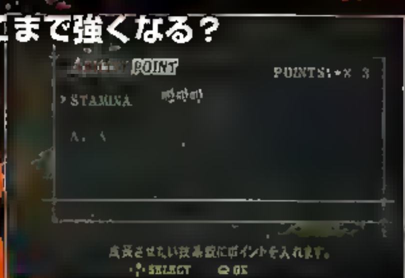
乱戦でもタイマンでも、勝てばその時点で経験値をゲットできる。一定の経験値をゲットすると、アビリティにポイントをふり分けてさらなる強さが手に入る! これをくり返すのが基本となる。

たくさん殴ればいいことあるぞ



⬆バトルに勝利すると結果画面に入手経験値が表示される。とにかく勝てば万事オーケー。また1歩最強へ近づける。

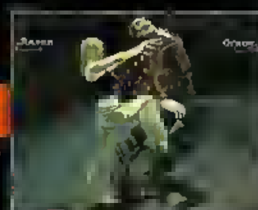
どこまで強くなる?



➡3種類のステータスにポイントをふり分けて強化していく。

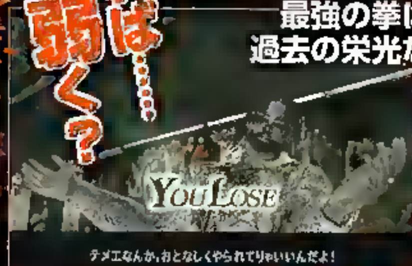
負ければ……さらに弱く?

バトルに負ければ、自分が積み上げてきたステータスは崩れ去る。誰も自分より弱いヤツに従おうとは思わないし、それ以前に負け犬が生きていくにはこの街は厳しすぎる。命乞いをした男のその後を見てみよう。

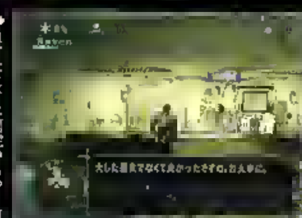


⬅女だって強いのは当たり前。気がつけばこんな目に。

最強の拳はもはや過去の栄光なのか?

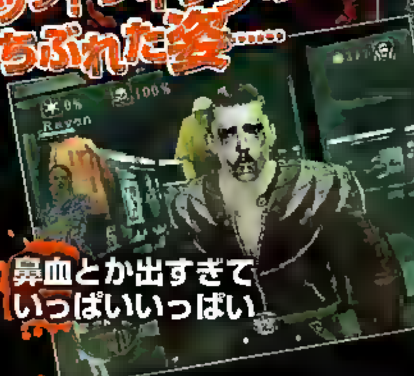


⬅死力を尽くそうが相手をナメてようが、負けは負け。こんなチンピラにデカい顔させたままでいいのか?



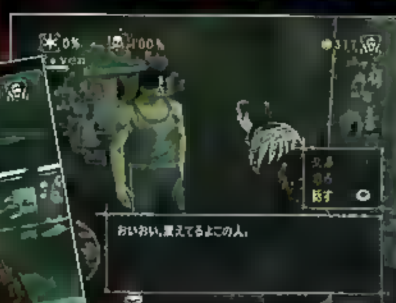
➡負けたときは病院からやり直すことになる。あまりに惨めだ。

ショック! レイヴンの落ちぶれた姿……



➡最強の称号は口だけで維持できるほど軽くはない。鼻血にまみれるその姿に、エリート・ファイブの威厳はない。

鼻血とか出すぎていっぱいいっぱい



⬆心が折れたのか、ビビりながら街を歩くレイヴンの姿を目撃! ファン幻滅!?

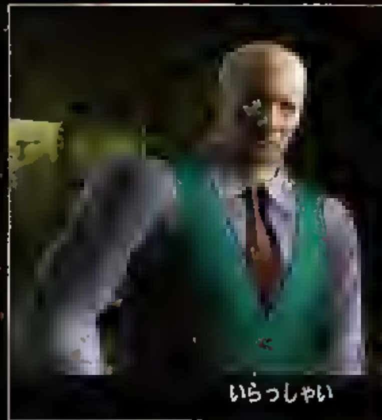
HIDE OUT 反逆者の隠れ家"THE HOLE"に集え!

屈辱的な敗北を喫したあとに男がやることといえば、己をさらに鍛え上げてのリベンジ以外にない。そこでお世話になるのが、ラス・ソンブラスのとあるバー"THE HOLE"だ。そこに足を運べば、酒を飲んでしばし体を癒したり、オーナーからヤバイ仕事を回してもらったりできるほか、ときにはオーナーからじきじきに戦闘テクニックを伝授してもらうことも可能。このバーを拠点にして己の牙を磨き、来るべき決戦に備えて生き延びるのだ。

逃亡者にはありがたいつかの間の憩いの場



←バーのオーナー、メルヴィンはバーの中を探せば気軽に話しかけられる。

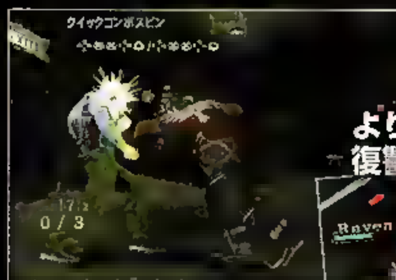


THE HOLEオーナー メルヴィン

見た目もシブいこのナイスミドルが、レイヴンたちが潜伏するバーのオーナー、メルヴィン。引退した元マフィアで、かつてはザネッティの先代の右腕として仕えていた筋金入りの男だ。ザネッティの汚いやりかたを快く思っておらず、レイヴンたちをかくまって陰に日向に手を貸している。その戦闘テクニックはいまだに超一流!



⬆技を伝授されるレイヴン。マスターするには、制限時間内にコマンドを規定回数入力しよう。



⬅⬇高度な技ほど、より複雑なコマンドを覚える必要が出てくる。覚えた技はすぐに実戦投入し、その効果のほどを体感してみよう。

より高度な連繋で復讐を成し遂げろ!



レイヴンの技術が上達すれば、さらに高度なテクニックを身につけることができる。敗れた相手にリベンジするためにも、メルヴィンから多くを学んでおきたい。自分の実力が上がったと感じたら、満を持して敵地へと潜入し、大暴れしてやろう。

COMBINATION 乱戦時の協力コンビネーションも!



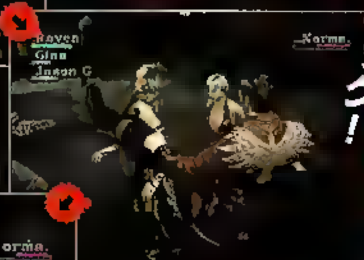
←相手を羽交い絞めにしてボコボコにするのが連繋の基本になる。

"乱闘バトル"では、敵味方が入り乱れての集団戦が展開。仲間がいるときは協力してより効率よくダメージを与えられることは、すでに本誌でお伝えしてきたとおり。新情報によると、相手を固定しての攻撃だけでなく、仲間が敵ひとりに対してつぎつぎと攻撃を加えていく連繋も存在するらしい。さらに1対1のタイマン勝負である"VSバトル"に味方を呼び込んでの連繋攻撃もアリ、という噂も……。



ジーナが敵を囲い込み

仲間たちとの連繋コンビネーションの一例を見てみよう。レイヴンに掴み飛ばされた敵を、ジーナが受け取り、再びレイヴンに向けて突き飛ばす。



レイヴンがカウンターキック!

帰ってきた敵に、レイヴンが強烈なフロントキックをお見舞い! アゴに食らった敵はのけぞってジェイソンGのほうへ倒れこむ。



ラストにジェイソンGの一撃!

さらに手を緩めず、無防備な側面へジェイソンGのパワフルな蹴りをぶち込む! 大ダメージを食らった敵はたまらず吹き飛んでいく。

VS BATTLE 白黒つけるぜ！実力勝負の"Vsバトル"



⬅VSバトル時は、試合まえにこんな画面が入る。気合を入れろ！

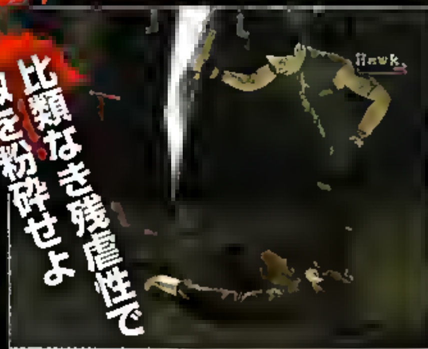
乱闘バトルと違い、基本的に1対1の闘いで雌雄を決するのがこの"VSバトル"だ。ザネッティの幹部と闘うときや、街のゴロツキを仲間に引き込む際に交渉が決裂したときなど、この形式でバトルを行うことになる。互いに仲間がいるときは最大で3対3のチームバトルとなり、順にタイマンで闘うのが基本スタイル。ただし、待機している味方を呼び込んでのツープラトン、スリープラトン攻撃もくり出せるので、手段をえらばず相手をぶちのめしても問題はない。この街では勝利こそが正義なのだから。ここでは、1対1で起こる戦闘状況をチェックしていこう。

自分の存在を証明するためにあらゆる手段で相手を倒せ！

バトルが起きる場所は始まってみなければわからない。武器があれば武器を、地形があれば地形を利用して戦うのがストリートファイトのセオリーだ。想像力とセンスで闘え。

比類なき残虐性で敵を粉砕せよ

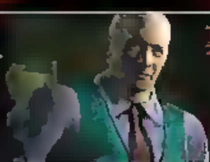
➡ダウンした相手に刀をふり下ろすアーロン。冷酷かつ適切な"とどめ"だ。





⬆パワーファイターのジェイソンGが敵を抱え上げ、吹き抜けの階下へ投げ飛ばす。すさまじい落下ダメージが敵を襲うはずだ。

FIGHTING TECHNIQUES



裏社会のご意見番！メルヴィン氏の ストリートファイトテクニック講座

世の中には、格闘技をかじっただけの腕自慢みたいな連中も多いが、この街でヤツらがやっているのはスポーツなんかとは違う、生き残りゲームだ。この街で上を目指したいって言うなら、ストリートでの闘いのセオリーを教えてやるから覚えておくんだな。

マウント技：1vs1ならかなり有効

地面に倒しての密着攻撃は、相手の動きを封じる意味でもかなり有効だ。さらに、マウント技は通常の攻撃よりも相手に与える屈辱が大きい。プライドが高いヤツは、マウント技で鼻っ柱をたたき折ってやれ。



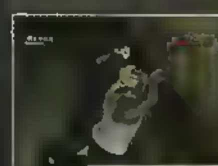
⬆背後を取っての攻撃は、ふつうのマウントよりも有効だ。

⬇相手のヒジを破壊する腕ひしぎは、本作では立ち投げに相当。敵の戦闘力を奪え！



壁への叩きつけ 周囲の地形を利用

コンクリやレンガの壁に相手を叩きつけると、ダメージが後ろに逃げないから効くんだ。覚えとけよ。



⬅相手の頭をわしづかみにして壁にフルスイング。

➡人体のほとんどは、壁より丈夫にできてない。



武器攻撃：自分のダメージは最小限に！

武器で闘うメリットは、種類にもよるがおもにリーチと破壊力にある。また、素手状態の敵は武器での攻撃をガードできない点もポイントだ。たとえ敵が丸腰でも遠慮は無用。武器の優位性を存分に活かして闘うことだな。



⬆こんな鉄骨をふり回されたら、当たる以前に逃げたくなる。

⬇己の肉体を鍛えぬいたエリート・ファイブでも武器を使ったほうが効率はいいのだ。



ヒザ蹴り 手軽で便利！

がら空きの腹にはヒザ蹴り一発。急所に入ってるって？……まぁ、そんなふうに見えることもある。



⬅不意にヒザを入れるだけだが、その効果は高い。



マウントを取ったらボコ祭りがスタート！

⬅相手の行動を封じて自分が一方的に攻撃できる体勢がマウントポジション。馬乗りになられた相手は下から攻撃できない。



➡あとは相手の胸元や首を押さえて的を絞り、パンチをふり下ろせば地面とのサンドイッチでダメージ倍増。



⬆地面にいる相手にくっつきたくないときは、近くにある鉄パイプを用意。

ローラの瞬殺クッキングをどうぞ



⬆瀕死で動けないのか、ダウンしたフリなのかを確認するにはフルスイングで一撃。動かなったらそのままで、まだ動くようならもう1撃どうぞ。



一方的に攻撃するのがベストの闘い

⬅銃を使っての射撃は、相手の攻撃が届かないところから大ダメージを与えられるという点でまさに最高の状況といえる。敵との間合いにだけ注意するべし。

踏みつけ：徒手で最大ダメージを

壁と同じで、地面は力の逃げ場がない。倒れているところを踏みつけられると、ダメージが全部体に入っちまうんだ。顔か胸のあたりを全力で踏みつけるのがオススメだな。



➡体重の重いヤツがやると、とんでもなく痛そうだ。

投げ技：地面の破壊力を利用しよう

ストリートファイトでは文字どおりアスファルトやコンクリの上で闘うから、あらゆる投げ技が必殺技になる。地面に叩きつけられたときのダメージは想像を絶するぞ！



⬆バックドロップで頭を叩きつければ即死もあり得る。



⬅アイビィローズも頭部に大打撃を与えるぞ。

かかと落とし：余裕なら？

かかとが頭か首筋に決まれば強烈だが、無防備な瞬間も多すぎるのでオススメできないかもな。足技が得意で、相手のスキを見逃さないアーロンならではの技ってことだ。



➡高々とふり上げた足をナタのごとくふり下ろす！

地面への叩きつけ：顔面を容赦なく！

相手の頭をつかんで固いアスファルトに顔面を叩きつければ、相当の大ダメージを与えられるだろう。ストリートでは、つねに凶器の上で戦っているみたいなものだな。



⬆頭をつかんだら、すかさず顔面を地面へ叩きつけろ。



⬅顔面を叩きつけられた敵は、もはや戦意喪失か!?

背後攻め：基本中の基本だ！

見えない背後から攻撃すれば有利になるのは当たり前。どこに攻撃をもらうかわからない状態っていうのは我慢ができないから、自然、ダメージも大きくなるわけだな。



⬅相手の肩口をつかみ、尾骨を蹴り上げるレイヴン。尻が4つに割れそうだ。

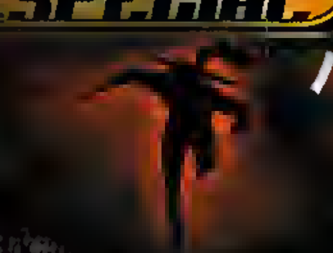
飛び蹴り：路上ならではの威力

飛び蹴りは当たりにくいイメージがあるが、ケンカじゃ奇襲攻撃に使うとけっこう避け切れないもんだ。足技に自信があるなら、積極的に狙っていくのもいいだろうな。



⬅全体重が一点に集中するため、ヒット時のダメージはすさまじいものになる。

ハリケーンパックの要素を新たな展開に昇華! 忍者アクションが究極まで突き詰められる!



NINJA GAIDEN BLACK

アクションゲームの頂点を目指し、他の追随を許さぬまま未知の領域へ飛翔する『NINJA GAIDEN Black』。今回は新要素について明らかになった情報をお伝えする。

ニンジャガイデン ブラック	アクション
テクモ	Team NINJA
今秋発売予定	未定
HDTV、5.1ch	
SR	未定
未定	――

熟練のテクニックでさばき切れ! 進化した魔神どもがハヤブサを待ち受ける!

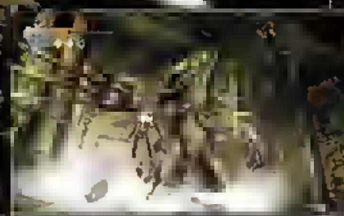
本作は、アクションゲームとして高評価を受けた『NINJA GAIDEN』の最終進化系ともいうべき作品だ。『NINJA GAIDEN』は本編もさることながら、ダウンロードコンテンツも充実していた。ダウンロードコンテンツのハリケーンパック1、2は敵配置が変わっただけではなく、新しい敵や武器、システムなどが追加されていたのだ。本作はこれらの要素を再統合し、さらに新要素を追加した構成となる予定だ。今回はインタビューも含め、その内容についてくわしく踏み込んでいこう。



新要素 1 コンビネーションで迫る! ザコとボスの合体攻撃

ボス戦ではザコ敵が複数体同時に出現し、攻撃してくるようだ。ザコといえども、賢いAIを持った魔神だけに苦戦は必至。オリジナル版では隙をつくることのできたボスの攻撃も、そこにザコが絡むと簡単には反撃できない。より優れたプレイヤースキルが要求されることは間違いないだろう。

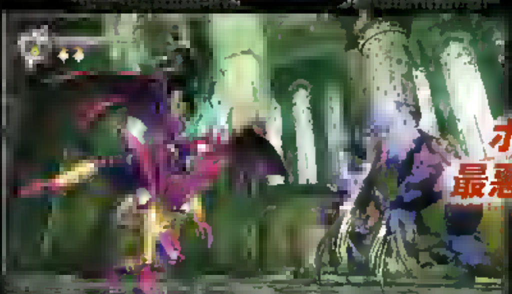
「ボスとザコを同時に出すのは難しいんです。しかし今回は背景の美しさよりアクションに特化して、ギリギリまで敵を画面に出します」（板垣氏談）





↑→↓「納得できない、ただ強いだけの攻撃にはしたくない」とは板垣氏の言葉。一見してどんなに厳しい攻撃でも、必ずどこかに隙があるはずだ。一瞬のチャンスを見逃さず、ボスに必殺の一撃をたたき込むのだ。

敵の見せる一瞬のスキを見逃すな!!



ボスとザコの最悪の攻撃が!

←ハリケーンパック2でプレイヤーを苦しめた、ボスとザコの連動攻撃が再登場。緊張感は倍増する。

深まる謎の数々 画面写真にまだ見たことのない武器を発見?

今月公開された写真の中に、まだ見たことのない不思議な武器を持っているものを発見した。そこでTeam NINJAに問い合わせると、「これは龍剣にパースがついて違う武器に見えるだけ」とのこと……。しかしインタビュー中の「とあるシリーズがズラーっと並ぶ」との言葉もあるとおり、まだまだ『NINJA GAIDEN Black』には多くの謎が隠されているようだ。

新たな刀工が出現し、多くの新武器を提供してくれるなどといった要素を期待したいところ。デザイン違いだけでもアリだし、レベルアップ可能時期の調整だけでも大きくゲーム性は変わる。ハリケーンパック2で登場した無想新月棍の存在がそうだったように、一部分が変わるだけでプレイヤーとしては、戦略を大きく変えなくてはならなくなる。続報を待て!



↑先端のほうが広がっている武器を発見。すわ、新武器かと色めき立ったが龍剣という落ち。それにしてもキツそうな場面。

↓写真の中に龍剣と対になる武器、黒龍丸を発見。強力な武器だけに、使えるようになるステージによって難度が変わる。



新要素 2　新武器の煙玉がカギを握る!

新たな武器として今回公開されたのが、この煙玉だ。煙玉は個数の制限があり、相手を一定時間混乱させる効果があるとのことだ。『NINJA GAIDEN』においてもっとも怖いのは、敵の数や固さではなく、そのAIの賢さにある。その性質からほとんど殺傷力がないと思われる煙玉だが、うまく使えばとても効果的に利用することができるのだろう。





⬇➡投げつけた周囲に煙の幕を張る性質がある。敵に混乱を招く煙玉は、視力に頼っている人間タイプの敵に対しては効果的に使えそうだ。



➡煙玉は無限ではなく、個数制限がある武器のようだ。店ではいくらで買えるのか?

新要素 3　実力は互角! ハヤブサと同等の敵と闘う

今度は新たな敵として、ハヤブサと同じ能力を持った敵が出現する。ほかの魔神たちと比べて、本来プレイヤーであるハヤブサの技の種類は非常に多い。それだけに、どんな攻撃をしてくるか興味深いところだ。

「ハヤブサを敵にした場合は、AIを考えるのがとても難しい。ふつうに組んじゃうと、誰も勝てなくなっちゃうから(笑)」　(板垣氏談)





⬆合わせ鏡を見ているような光景だ。自分より華麗な動きを見せられると屈辱!?

新要素 4　忍犬に身をやつし、あやねに導かれるまま進む

敵の難度アップに対応して、難易度がより細分化される。もっとも難しいランクは"MASTER NINJA"、もっともやさしいのは"NINJA DOG"となる。"NINJA DOG"では忍犬に身をやつし、あやねに導かれるまま任務を遂行するとのことだ。

「ヒントは画面写真でも紹介したクナイ。楽しいですよ、ドンドン飛んできますから。何が書いてあるかはプレイしてのお楽しみ。全部にあやねのボイスが入っているので、ぜひ聞いてみてください」(板垣氏談)



⬅あやねのボイスを聞くためなら、「忍犬に身を落としても一片の悔いなし!」という人も多いはず。

Team NINJA板垣氏に聞う『NINJA GAIDEN Black』進化の方向性

今作はバトルアクションに特化した作りに!

──新武器などいろいろな要素が公開となりましたね。

板垣　ゲーム性に関わる新武器は煙玉のみとなりますけど、アイテムはほかにも、もう少し考えています。とあるシリーズがズラーっと並ぶというか何というか……。このへんは次回の紹介の際に公開できると思います。いまは煙玉を落とす位置や爆発タイミング、乱数を入れて揺らぎを持たせるか持たせないかなど、本当にデリケートな調整をしている最中です。けっこう使える武器になりますよ。ムラマサショップでもそれなりの値付けになりますし(笑)。今回はハリケーンパック版を内包するだけでなく、オリジナル版の完成度を高める意識でやっています。だから新武器の調整はもちろん、ボス戦もさらに緊張感を持って戦えるよう調整し直しています。

──ボス戦にザコが絡んでくると。

板垣　もちろん。大変なことになるでしょうね。言ってしまえば最悪かも(笑)。もちろんハード以上の話ですけどね。難易度的にはハードはオリジナルのハード以上に難しくなりますし、ベリーハードもそうです。さらにその上にMASTER NINJAがあるわけですから。オリジナルは映像の美しさも追求しましたが、今回は極論すれば背景が真っ黒でもいいから、バトルに特化しようと。しかしスタッフがメモリやパワーを切り詰めて、絵が破綻しないギリギリで作りあげてくれました。

──前回のボス戦は、Xboxの性能をギリギリまで使っていたんですね。

板垣　ギリギリっていうか、もう一杯一杯でしたよ。それを懲りずにまだやろうってんですから。正気の沙汰じゃありません(笑)。

ミッションモードは限界を超えた新たな試み

──ミッションモードはどの程度のボリュームになるんでしょう?

板垣　50ミッションです。数よりは質、おもしろさを重視して選んでいます。このゲームのストーリーモードは、ロード待ちを極力なくすために、現在表示していない周囲の地形のデータをつねにメモリ上に展開しているんですね。いまどきトビラを開けるたびに"Now loading…"じゃシラけますから。で、ミッションモードというのは、このストーリーモードをシームレスに展開させるために使われているシステムリソースを、全部バトルに回したモードです。だから敵キャラクターをストーリーモードよりたくさん出せるし、敵のコンビネーションの幅も広がる。おもしろさというか、地獄な感じが倍増してますよ(笑)。

──ハヤブサとハヤブサもどきが戦っている画面写真がありますが?

板垣　もどきってのはひどいなぁ(笑)。いまはどう敵ハヤブサのAIを組もうか、という段階です。ふつうに組み上げたらまず間違いなく勝てませんから(笑)。まあ楽しみどころですので思う存分やります。

僕ら開発はいつでもプレイヤーと勝負をするつもりでゲームを作ってます。勝負である以上、フェアでなければなりませんから。そこはいちばん気をつけてます。敵の攻撃を予感できるような作りとか、見切れば寸前でかわせる調整とか。そのあたりのギリギリの勝負を今回も楽しんでほしいですね。

──やられたときの納得感はオリジナル版で十分堪能しました(笑)。

板垣　やられてもやられても今度こそは勝つぞ!と、思わせるような魅力がゲームには必要ですよね。絵だけじゃなくて、全体の話として。

──発売時期は今秋とありますが、どのくらいになりそうですか?

板垣　ゲーム自体はもうほとんどできあがっていますが調整に時間をかけたいので。Xbox 360発売までには発売するので楽しみにお待ちください。



⬅「写真は地味ですけど激恐ですよ」とはサンダーワーム3匹の写真を見ながらのひとこと。攻撃タイミングの妙を早く体験したい。

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

第36回

Team NINJA板垣氏に聞く Xbox 360のハード能力とは？

E3にてセンセーショナルなデビューを果たした『DOA4』だが、今回はその礎となるXbox 360に関してお話を伺ってきた。既存ハードより何が優れているのか？ 開発者の本音に直撃する。

当コーナーもついに36回目。そう3周年です。膨大な時間を割いていただいた板垣氏、人気投票アンケートで当コーナーに投票してくれた読者の皆様に感謝！ さて、今回はXbox 360のハード関連のお話を伺ってきた。Team NINJAがどのようにXbox 360を評価しているのか？ またユーザーが気にしてるだろう他機種の話題もお聞きした。



←ついに発表されたXbox 360。最高性能ハードをこよなく愛するTeam NINJAはいかなる目で新ハードを見つめているのだろうか？

Xbox 360を支える頭脳 マルチコアの難しさとは？

――前回は『DOA4』についてお聞きしましたが、今回はXbox 360のハードに関するお話でお願いします。まずハードの印象はいかがでしょうか？

板垣　ハードはすばらしいです。文句の付けようがないですね。現時点の半導体事情を考えれば、満点と言っていいでしょう。ハードウェアだけでなく、ハードを取り巻くネットワークまわり、API（Application Program Interface）、デバッグ環境など開発面での総合力はもちろん、市場もXbox 360に対してすごく友好的です。そういったことを総合的に考えて、現時点でベストなゲーム機と言っていいんじゃないですか。

現状はどんな感じかというと、ようやくβの開発キットが届いたところです。E3はαというキットでやってたんですが、部隊の装備をβキットに切り替えて、いじり倒している最中です。

――Xbox 360はトリプルコアで構成されていますが、これにはどんなメリットがあるのでしょうか？

板垣　セガサターンの化け物みたいなもんですよ（笑）。あれも32ビットCPUをふたつ積んだマルチコアみたいなもんでしたから。もちろんハイパワーなシングルCPUのほうがプログラミングはしやすいんですが、見渡してみるといまはこういう構成がトレンドなんでしょう。で、Xbox 360では3つのコアが、さらにそれぞれふたつのハードウェアスレッドを持っているので、計6スレッドということになります。スレッドというのはソフトウェアの実行単位で、タスクとかサブルーチンと言ったりしますけど。このスレッドの実行を受け持つのがハードウェアスレッドです。Xbox360はこれを6発積んでいますから、同時に6つの処理を実行できるということです。

とはいえ、すべてのハードウェアスレッドを待ち時間なしで働かせるには、それ相応のプログラミング技術が必要になります。すべてのコアを高い水準で並列動作させられるデベロッパは初期段階では限られてくるでしょう。

――3つのCPUをつねにフルに動かすと、とんでもないことができると。でもその管理が難しいわけですね。

板垣　マルチコアといっても、全部のコアが制限なしに独立して動作できるわけじゃありませんから。メモリなどのリソースに複数のコアが同時にアクセスしたりすれば、当然どっちかはロック（アクセスを待たされること）されるでしょうし。そういったことに気を配って仕事を分配しないといけません。だから基本的にはどれかひとつのコアをメインにして、残りのコアをスレーブ（奴隷：付き従うの意）にするのがいいでしょうね。スレーブにはメインからの割り振られる仕事をこなさせる形になります。Xbox360では、このあたりの基本設計が重要になるだろうし、スレーブ側をなるべく待ち時間なく動かすためのきめ細やかなプログラミングが必要になります。

Xbox 360は開発が非常に楽なハードだと言われていますが、それはDirectXを始めとする全体のインフラやミドルウェアがそろっているからであって、一定レベルのものまでは確かに開発しやすいかもしれません。でも、いざフルに動かそうと思ったら、マルチコア特有の難しさが出てきます。まあマルチコアのすべてを使わなくても十分パワーのあるマシンだから、すべてのコアを使わないゲームがあってもいいんですけどね。だって1コア1ハードウェアスレッドでゲームを作ったって、いままでのマシンの数倍の処理性能があるんですから（笑）。このマシンの開発が楽だと言われているのは、そういう文脈です。

ただ僕らはそういうレベルじゃ満足できませんから。プログラマの連中がうれしそうにマシンをいじくり回してます（笑）。すべてのコアをぶん回して、これがXbox 360だというゲームをね。マシンがうれし泣きするようなゲームを作るのが僕らの仕事ですから。

メモリー、メディア、Live……もろもろのスペックを問う

――メモリーを512MB積んでいるというのも、開発上大きい要素ですか？

板垣　512MBあれば十分ですよ。当初256MBでいくという話があって、ある日急きょ512MBでいくということになり、そのときは感動しましたね。メモリー容量よりも、むしろディスクのキャパシティのほうが問題かな。

――やはりDVD（2層で9.4GB）では容量が足りないと？

板垣　僕としてはサクっとHD-DVDを採用してほしかったんですけどね（笑）。でもスケジュールとか歩留まりの問題。あとは最近話題になっていた、次世代

From Readers Illust FREAKS

『DOA4』の発表、それにともなうコス募集があったからか、イラスト投稿少な目かな？ コス投稿はもちろん、イラストもバリバリとお願いします。



←あおったアングルが大迫力です。逆光の描きかた、飛び散る汗がそれに拍車を掛ける！

●愛知県　やおま



←より強く、より美しくがさらに加速するだろう、βキットの映像が早くみたいですね。

●高知県　GAMES BOND

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

メディアの統一だの決裂だのという面倒くさい話に巻き込まれるのも困るので、そういったデメリットとバーターで考えて、許容できるレベルでしょうか。

あと9GBのDVDが採用されたもうひとつの理由は、欧米ではリアルタイムムービーを主体にするデベロッパが多いからでしょう。でも日本ではプリレンダムービーを使うところが多いですから、DVDでは容量に若干の不安はあるかなと。画面の解像度がHDになるわけですから、プリレンダムービーの容量も相当なものになります。ちなみにこないだのE3向けの『DOA4』トレーラーを、僕らの認める品質で、なおかつナマのHD解像度でエンコードすると、控えめに言って2GBくらいのファイルになります。最初はそれをアップロードしようと思ったんですが、迷惑だと思ってやめました（笑）。

実機のリアルタイム映像でプリレンダムービーと遜色のない絵が出せるからいいじゃないか、という判断もあるとは思いますが、プリレンダムービーを併用するメリットもありますから。それはゲームとムービーを分担して作れるという点です。プリレンダの存在価値とは、美しさや演出の話だけじゃないんですね。マシンの動かしかたや、ハードの特性を知らない人でも、ムービーであればゲーム機で動く映像を作れるということです。だからムービーは信頼できる人に任せて、僕自身はゲーム開発、企画にすべての時間をかけられる。今後、そういった分業がしづらくなる点はちょっと残念に感じますね。

——E3で公開されたトレーラーを見ると『DOA4』ではプリレンダムービーをそれなりに使っているようですが？

板垣　目一杯ディスク容量を使うことになるでしょうね。僕らはかなり早い段階から『DOA4』を作っていて、そのころはどんなメディアが選択されるかもわからなかったですから。ディスクの仕様が決まったときには、だいぶドタバタしましたよ（笑）。

——Xbox 360のXbox Liveシステムにはどんな印象でしょうか？

板垣　ハードの中身は熟知しているんだけど、たとえばフェイスプレートとか、そういう外回りに関してはぜんぜん知らなかったんですよ。E3でもみんなからフェイスプレートの感想を聞かれたんだけど、「それは何？」って感じで（笑）。そのあたりの詳細を知ったのは日本に帰ってきてからです。なかなかいいアイデアだと思いますよ。『DOA4』に合わせたフェイスプレートもぜひ作りたいですね。

クレジットカードによる課金以外にも選択肢ができたのはいいことですね。『DOAU』のXbox Live接続率は、もちろんつないでいない人のほうが多いわけです。でも『DOA4』からは飛躍的にその率が上がるでしょう。これはゲーム作りの根幹に関わってくる話です。『NINJA GAIDEN Black』もそうですが、つないでいる人とそうでない人との差が出ないように配慮して、この4年間やってきましたが、このスタンスが少し変わるかもしれません。よりオンライン側に軸足を置いた開発ができるかなと思います。誰だってアクセスできるようになるんですから。

——『DOA4』でXbox Liveはどの程度パワーアップしているんでしょうか？

板垣　段違いですね。これが格闘ゲームなの？　というくらいパワーアップしてますから。『DOAU』から軽く2ステップは上がってますよ。

もうひとりの巨人 プレイステーション3

——読者からのハガキで、プレイステーション3が最高性能ハードになったらTeam NINJAはXbox 360から離れてしまうのでは？　という質問がよくあるのですが、この点はいかがでしょうか？

板垣　この質問もE3で200回くらい聞かれたんですが（笑）。まわりくどいことを言ってもしかたないですから結論から言うと、Team NINJAはファンの期待を裏切ることはしませんよ。

——すばらしい。その言葉をみんなが待っていたと思います！

板垣　実際のところいまは『DOA4』の開発にのめり込んでいて、ほかのことを気にしている暇はないです。フェイスプレートすら知らないのに、さらに外側の世界のことなんていまはまったく興味がないです。冗談ではなく、ころちゃんに対する興味の1億分の1も興味がない（笑）。こういうことを言っていると、お前は本当にプロデューサーなのかというね。まあ今回はディレクターなんですが。

いま僕らはいいものを作っているという自負があるし、それを待っていてくれるたくさんのユーザーがいることを知っています。みんなの熱気が伝わってきますから。それに応えるゲームを作り上げることしか僕は考えてません。

——お気持ちはわかりました。では一般論としてPS3をどのようにご覧になってますか？　浮動小数点演算性能は2倍という話もありますが？

板垣　PS3は"日本のコンピュータを作り上げる"という夢を追い求めているんだと思います。その志はハード屋とソフト屋の垣根を超えて、同じ技術者として尊敬できます。でもやっぱり僕はソフト屋ですから。だからハード屋に求めることは、ちゃんと公称スペックどおりに動く、まともなマシンを作ってくれということ。それだけです。言ってるとおりの周波数でCPUが動かないとか、そういうマシンは論外です。

公平に言えばXboxだってGPUの性能が発表段階の250MHzから、実機では225MHzに落ちてしまったという経緯があります。あのときは愕然としました。落差は10パーセントに過ぎませんが、『DOA3』は250MHzを前提に作っていたわけですから、最後の最後にグラフィックの最適化をもう一度やり直さなければなりませんでした。

——そこまでハードに合わせて突き詰めて作っているということですね。

板垣　ハード設計というのは難しいし、振れがあるのはわかります。しかし僕らは自分たちの人生の大事な時間をかけてソフトを作っているわけですから。時間をむだにしたくはない。だからお互い信頼の置ける、尊敬しあえる人たちと仕事をしたいですよ。

——スペック、支援、信頼、尊敬など、それぞれが集約された結果が『DOA4』になるわけですね。

板垣　そのとおりです。いま7月の発表会に向けて新しいバージョンに上げたトレーラーを作るか、それともゲームの完成に向けて直行するか、考えているところです。βキットをもう少しいじってみて判断しますよ。

いずれにしても、期待は裏切りませんから。待っていてください。

（2005年6月17日収録）

From Readers Illust FREAKS 拡大版



←宝塚風味なクリスティ＆エレナ様。やはり男役はクリスのほうですね。何てったって177センチの長身ですから。

●東京都　三橋はつみ

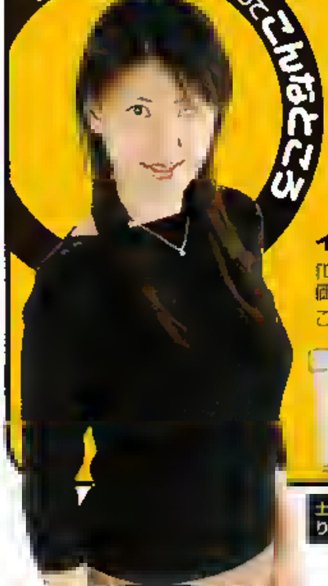


←「Black」とブラックコーヒー……。ゲン爺の気持ちもわかる？　ゲームはきっと最高におもしろいですよ！

●京都府　軟弱者

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

レッツゴー！



今年も7月に開催予定の東京キャラクターショーで『DOA』グッズ販売が決定しました！　新アイテムがテクモオンラインショップに先駆けての発売になるので要チェック！　商品は早いもの勝ちなので、売り切れにはご注意。もちろん私もブースにいます！　みんな来てね〜♪

イチオシ商品はコレ！

『DOAX』ボディータオル
価格：6000円[税込]
このほかあやね、ヒトミも！



土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- 『DOA4』への意見・要望
- 新コスチューム案

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒102-8431
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

特別付録 実物大！ Xbox 360ペーパークラフトの作りかた

読者の図画工作魂を刺激する、実物大Xbox 360ペーパークラフト。きちんと作りかたを読み、上手に完成させてほしい。Xbox 360の大きさ、形を実感せよ！

用意するもの

○はさみ　○カッターナイフ　○定規　○先のとがったもの（インクの出ないボールペンや鉄筆、千枚通し）　○つまようじ　○木工用や合成ゴム系接着剤　○丸い棒（編み棒や鉛筆）　○ピンセット　○工作用マット

作りかた

1. 先のとがったもので山折り（・・・・・）谷折り線を（ー・ー）をなぞり，折りスジをつけておきます。(図A)
2. キリトリ線（本体より濃い実線）に沿って，ハサミやカッターを使って部品を丁寧に切り離します。ハサミよりも紙を動かして切るときれいに切れます。(図B)
3. 丸み（アール）をつける部分は，切りとった部品を掌や腿の上などに置き，丸い棒でしごいて丸みをつけます。(図C)
4. 折りスジに沿って一度完全に折り曲げ，しっかりと折りクセをつけておきます。(図D)
5. のりづけするまえに組み立て図をよく見て，一度どんなカタチになるのか仮組みしてみます。ここで切り忘れや折り忘れもチェックします。間違いなければ，のりしろ（★印の面，★印は裏面）に，つまようじなどを使って接着剤を薄く伸ばして塗り(図E)，乾くまで指などで押さえておきます。細かい部分はピンセットを使うと便利です。接着剤がきちんと乾いてから，つぎの作業をするのがポイントです。(図F)
6. 組み立て図や完成写真をよく見て，ゆっくりあせらず丁寧に作業を進めましょう。

図の□は紙の裏側を示しています。図の〓は丸み（アール）をつけるところです。


<図A>


<図B>


<図C>

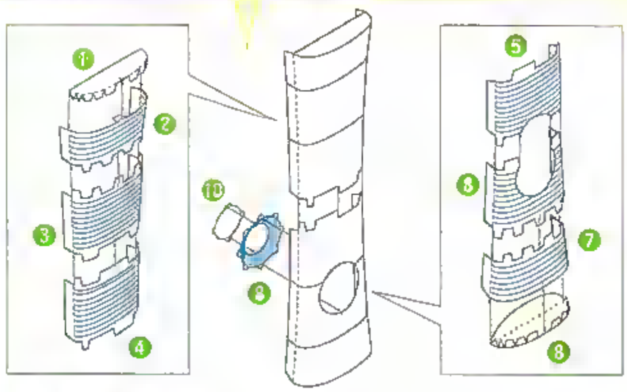

<図D>

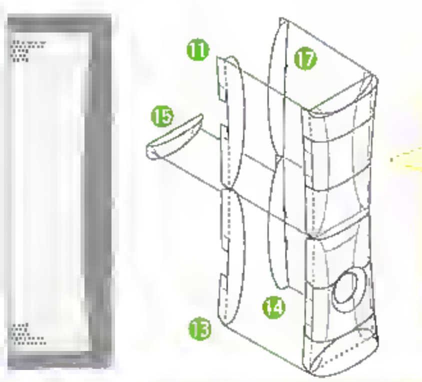

<図E>


<図F>

1 フェイスパネルの組み立て

はじめに部品②，③，④に十分にアールをつけます。
つぎに中心線を目安に，部品1とともに丁寧にカタチを整えながら組み立てします。
同様に部品⑤，⑥，⑦，⑧を組み立て，それぞれを図のように組みます。
最後に部品⑨，⑩を組み立て，裏側から接着します。

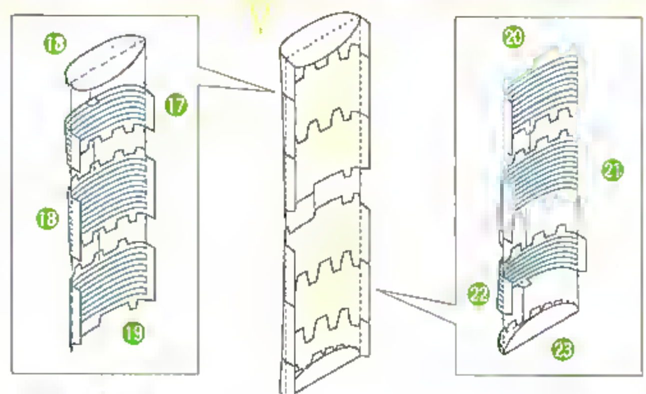


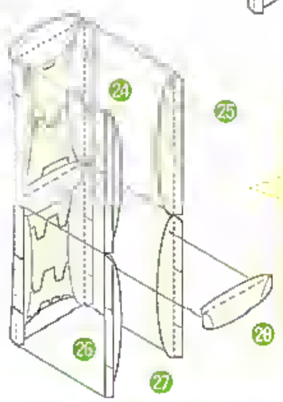


まず，部品⑪，⑫，⑬，⑮をフェイスパネルの裏側から，のりしろどうしをあわせて接着します。
つぎに部品⑯を，歪みが出ないように，全体のカタチを整えながら接着します。

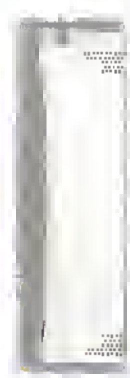
2 バックパネルの組み立て

はじめに部品⑰，⑱，⑲に充分にアールをつけます。
つぎに中心線を目安に，部品⑯とともに丁寧にカタチを整えながら組み立てします。
同様に部品⑳，㉑，㉒，㉓を組み立て，それぞれを図のように組みます。





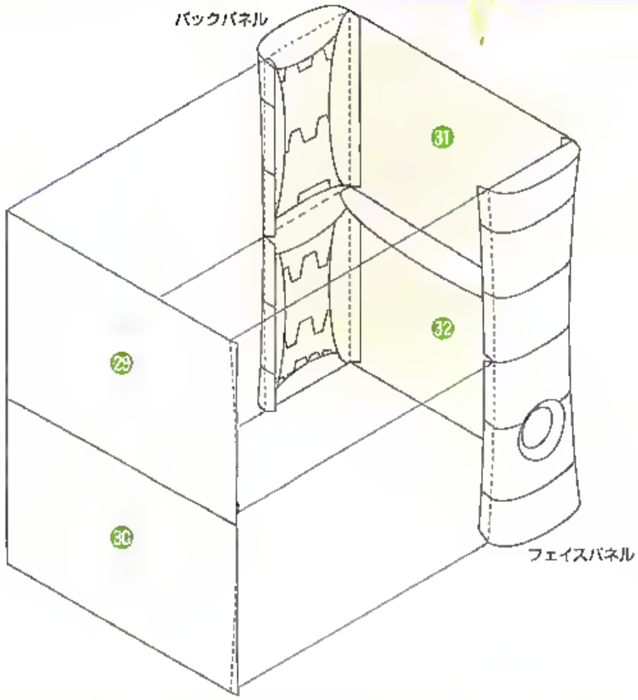
まず，部品㉔，㉕，㉖，㉗をバックパネルの裏側から，のりしろどうしをあわせて接着します。
つぎに部品㉘を，歪みが出ないように，全体のカタチを整えながら接着します。

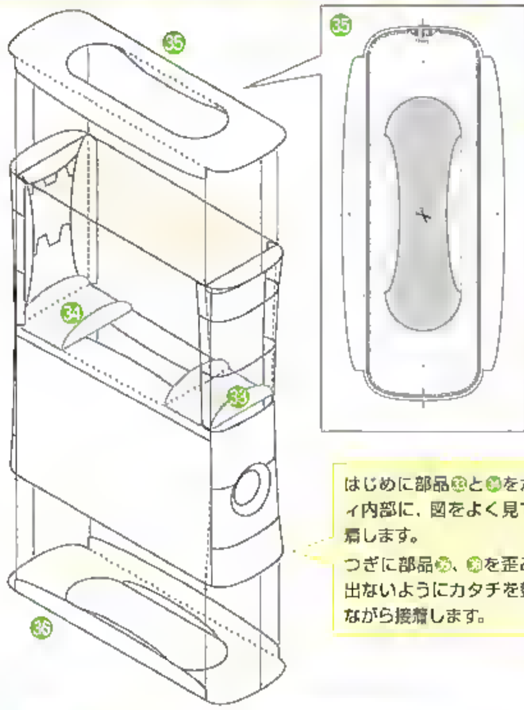


ペーパークラフトデザイン　光武 利将（PAPER-CRAFT.net）

3 ボディの組み立て

はじめに部品㉙と㉚、㉛と㉜をそれぞれ上下を間違えないように、図をよく見て接着します。
つぎにフェイスパネル、バックパネルを歪みが出ないようにカタチを整えながら接着し組み立てします。



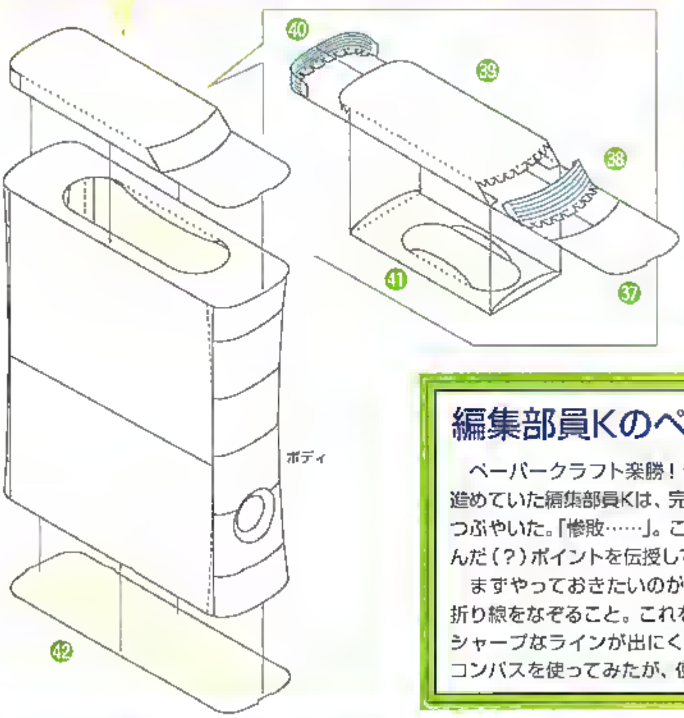


㉟に表記されている✂マークの部分を切り取る。以下、㊱、㊶も同じ。

はじめに部品㉝と㉞をボディ内部に、図をよく見て接着します。
つぎに部品㉟、㊱を歪みが出ないようにカタチを整えながら接着します。

4 ハードディスクユニットの組み立て

まず、部品㊲、㊳、㊴、㊵、㊶を図をよく見て歪みが出ないようにカタチを整えながら組み立てします。
つぎにボディ上部に取りつけます。最後に部品㊷を底部に接着し完成です。





編集部員Kのペーパークラフト作成記

ペーパークラフト楽勝！ってな感じで作業を進めていた編集部員Kは、完成作品を見てひと言つぶやいた。「惨敗……」。ここでは素人なりに掴んだ（？）ポイントを伝授していく！

まずやっておきたいのが、きちんと山折り谷折り線をなぞること。これをおろそかにすると、シャープなラインが出にくくなる。編集部ではコンパスを使ってみたが、使い勝手がよかった。

そして、最難関はフェイスパネルの作成。微妙なライン（写真参照）が難しく、角度をつけずに真っ直ぐ作ると、ボディの組み立て時に歪みが生じてしまう。逆に、角度をつけすぎても同様の状態に……。細心の注意をはらって作成しよう。ちなみに、自信のない人は、ペーパークラフト用の印画紙にカラーコピーをして練習するって手も……。

読者投稿コーナー

ヤング Rbox リーダーズボックス'05

次世代マシン発表の効果か、投稿量も大幅アップでウッハウハ。これからも半年に一度くらい次世代を発表してくれれば、Rboxもどんどんにぎやかになっていいんですけどね～なんてお約束は間に合ってますよね。



イラスト・みかきみかこ

レターコロニー

愛・地球博に行こうと思いつくも「もう少し涼しくなってから」とありえないわがままを言い出す3人組の愛・おたより博。

——例年どおり湿っぽい時季になったな。俺のワキの下、超ヤバイ(船)
——近寄らないで！　船長とはドライな関係でいたいから……(ス)
——とまあベッタベタな前フリで今回もお送りするんだにゃー(宇)

●ニュースで次世代Xboxを拝見しましたが、かなり力を入れてるみたいですね！　個人的にデザインは気に入りました。　山口県　低加速
——Xbox 360への期待は日増しに高まってきてるようね(ス)
——それは同時に、俺たちが負う責任が重くなることも意味する(船)
——……そうなのかにゃ～(宇)

●宝くじで3億円が当たったらXbox 360を100台ぐらい買います！
大阪府　北野正幸
——太っ腹なのかそうでないのか、イマイチわかりづらいんだにゃ(宇)
——同じくらい現行機も買いそろえて、ゲーム機本体を使って囲碁をやるのも、無意味にゼータクだな(船)

●すぐそこに迫ってきている究極のゲーム体験のためにHDTVを買いたいけど、この手の世界は本当に日進月歩なので、何を買っていいかわかりません。　熊本県　AQUARIUS'
——「欲しい」と思ったときが買いどきなのよ！　後悔はあとからいくらでもできるんだから、ビビビッときたものを迷わずゲットすべし！(ス)
——各メーカーの新機種ラッシュ・価格競争が一段落したあたりで1、2モデルまえのものをお手ごろ価格で買うのがいいんじゃねえの？(船)
——さあキミはどっちにゃ？(宇)

●発売スケジュールに早くもXbox 360のタイトルが！　しかもかなりの本数。発売日がとても楽しみです。現行機もそろそろラストスパートかな……て、あれ？　ああっ!!　『フィッシング ライブ オンライン』がスケジュールからなくなってる!!　釣りゲー大好きな俺には『TFLO』開発中止並みのショックです。しばらく何の情報もなかったからまさかとは思ってたけど、こんな形で終わるなんて……いや、終わらせてなるものか!!　マイクロソフト様!!　Xboxもバスフィッシングもアメリカが本場なのだから、Xbox 360で何とかしてください!!　埼玉県　よっしー
——釣りゲーを出す出すと言っておきながらけっきょく発売中止……これを俗に"フィッシング詐欺"という(船)
——ぜんぜん違ーう!　うまいこと言ってる風だけど詐欺じゃないし！(ス)
——ワーコレで釣りゲーが出るみたいだから、そっちに期待にゃ(宇)

●よっしー(友人)と『Halo 2』をプレイしていたときの会話。
よ「右から敵が来てます！」
私「敵なんかいねぇぞ？」
よ「右のほうにいるじゃないですか！」
私「だからいねえって」
よ「いますよっっ」
私「……何を基準に"右"って言ってるか、怒んないから言ってみ？」
よ「……自分」
私「わかるかっっ!!」
埼玉県　パルプヘッド
——自分の右手は、正面にいる相手からみれば左側、逆もまたしかり……とかくこの世は住みにくいぜ(船)
——Xbox Liveって、じつは相手の立場に立ったコミュニケーションのトレーニングにも使えちゃうのかも！(ス)

●行き当たりばったりで生活していてはよくないと思い、奮発して今年度のシステム手帳を買いました。これで大丈夫と思いきや、いざ使うとなると汚れるのがもったいなく感じ、中は真っ白なままです。……まあ「予定は未定」ってことで(笑)。
愛知県　オース☆マスター
——今回の件で、あなたの未来予想地図はどう変わりましたか？(船)
——宝の持ち腐れにしてないで、ちゃんと活用するんだにゃー(宇)

●このまえ、部活(サッカー)の練習のときにコーチに「お前どこのポジションが得意や？」と聞かれたので、「ベンチ」と答えました。それ以来、試合にスタメンで出てません……。
福岡県　ブロッコ党
——よかったな、不動のレギュラーポジション獲得じゃないか！(船)
——そこは動かなくちゃダメ！　これからは言葉じゃなくて、努力と実力でアピールしていってね(ス)

●このまえ、テストに「Tina bought notebook. Kasumi don't bought two bike. Risa bought a pencil. What did Tina buy?」という問題が出ました。答えはノートですが、思わず"Xbox"と答えたくなりました。先生(男)も「DOA」知ってたのかな……。　群馬県　モチごりら
——で、先生のいちばんのお気に入りは金髪ブロンドってわけね(ス)
——こういうのが案外、先生の秘かな楽しみかもしれないにゃ(宇)

●突然ですが、苦労して通った大学を中退しました。大学に来て自分の本当にやりたいことをいつの間にか見失ってました……。親に納得してもらうのに時間がかかりましたが、いまでは高校時代に夢見た仕事に就いて、充実した生活を送ってます。皆さんはどうですか？　茨城県　いたみ～
——ずいぶんと思いきった転身を遂げたようだな。それをゴールと思わず、つねにたゆまぬ努力を(船)
——船長って、たまにビックリするほどまともなこと言うのにゃ(宇)
——そうやって自分自身にも言いきかせてるんでしょ～よ、きっと(ス)

●僕の後ろの席の友だちは、理科の授業中ずっと先生の顔を見て笑っています。たまに笑いすぎて「助けて……息できへん……」と言われるのですが、こういうとき、どう言えばいいのですか？　大阪府　EX
——「せんせ～、○○くんがすごく苦しそうなので、保健室に連れて行ってあげてくださ～い」とかね(ス)
——保健室にたどり着くまえに窒息死させる気か！　恐ろしい女よ(船)

スーリンの わたしのお気に！ 100point

●ウチの母は、コンピューターウィルスが人間にも感染すると思っていたみたいです。ひとり笑っている母を前に、僕は静かに味噌汁を飲み干しました。皆さんは恥ずかしい勘違いってありましたか？
栃木県　闇色コヨーテ
——これといって大きなものはないが、"2000年問題"ってヤツは、てっきり古いコンピューターがいっせいに自爆すると思っていたくらいかな(船)
——それ、かなり勘違いレベル高いってば。何にせよ、意味理解に自信のない用語は、身内レベルにチェックしてもらうのが賢明かもね(ス)

ポイントについて
●投稿が採用されるとポイントを加算！　ポイントは2006年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝:記念トロフィー＋副賞(a:15インチ液晶テレビ、b:5.1chヘッドホン、c:編集部ご招待(a、b、cのどれかひとつ)】、【2位:記念盾＋ソフト2本】、【3位:記念盾＋ソフト1本】●【5000ポイント達成:ファミ通Xbox Tシャツver.3】、【10000ポイント達成:お好みソフト1本】　※ソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。●毎号抽選で3名に図書カード500円分プレゼント！

ギャラクシーイラストコンテスト

500

Xbox 360用タイトルの発表で、これからにぎやかになっていきそうなこのコーナー。スペース増の日も近い!?（船）



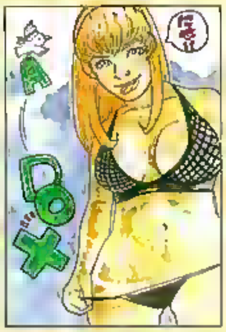
今月の一等賞

1000

和歌山県　魚太郎

こう見えて性格はけっこう×××なコンカーくんをキュートに描ききった魚太郎クンが、今月の一等賞。体毛のフサフサ感が伝わる塗り具合がメチャいい感じだよ！（ス）





兵庫県　尻女石

ヒトミちゃんてば大胆ッ！「DOAX」はこんな開放的なムードがいいのよね（ス）



群馬県　モチごりら

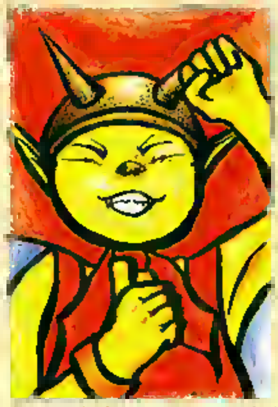
レイファン&ヒトミだにゃ。'戦場'を離れれば、ふたりはとっても仲よしなんだにゃ（宇）

兵庫県　桂月すいか



「FABLE」のお姉ちゃんを"盲目→座頭市"のイメージで描くとはナイスなアイデア。タトゥーもいい感じ（船）

和歌山県　ウルヴィー



鳥山明先生デザインのキャラが次世代Xboxで活躍する……って思うだけで、オラわくわくしてきたぞ（ス）



福岡県　G・N・A

穏やかな表情のかすみちゃん。ケツメイシの『さくら』のPVにでてくる女の子のイメージとのことにゃ（宇）



神奈川県　元気娘

ゾンビに囲まれる絶望感を存分に味わえそうな「デッドライジング」には、俺もかなり期待してるぜ（船）

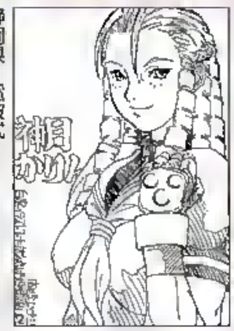
山形県　KYOWA

今回はモノクロイラストのプチ特集だにゃ。不気味さがよく引き立ってるんだにゃ（宇）



静岡県　電波式

「カプコンファイティングジャム」でも絶賛活躍中のかりんサマ。まったく凛々しいぜ（船）



今月の○○賞とは？　いい感じの作品にはその月の誕生石名の賞を授与！　隕石からも発見されたこの石の宝石言葉は「幸福」「光の導き」。プチうつにも効果ありらしいですぞ。

ディベートバカ一代

300

Xboxユーザーの総意をチェックする！　今回は「次世代機"Xbox 360"のネーミング、いい感じ？／微妙？」にゃ（宇）

《「いい感じ」派の意見》

■Xbox 2とつけずに360とつけたところにネーミングセンスのよさを感じる。何よりも"次世代機"って感じがする。　高知県　GAMES BOND

■いい感じのネーミングすぎて、次世代マシンを発売するほかのメーカーにとっては、やな感じかも。
大阪府　北野正幸

■ただXbox 2と名づけるよりも、ずっと広がりのあるイメージを連想させて、何か期待させてくれるネーミングだと思う。
北海道　デールテール

■ゲームの中で用意された限られた空間を突き抜けた、無限の可能性を示してくれる。あらゆる方向性を感じさせるとともに、かゆいところに手が届く柔軟性にも期待したい。
新潟県　ゲッソンリット

《「微妙」派の意見》

■微妙すぎてうまく言えない。
栃木県　褐色コヨーテ

■略しづらい。長い。
埼玉県　バルブヘッド

■360という数字からハードのイメージが浮かんできません。説明されればわかりますが、聞いた直後の印象ってのも大事だと思うのよ。
京都府　軟弱者

■360（サンロクマル）という呼びかたが少しダサい気がする。でも、ロゴはすごいカッコいい！
大阪府　EX

今回の結果→Xbox 360のネーミングは、まだ何ともいえない

いい感じ…43%　微妙…43%　どちらともいえない…14%

これまでのゲーム機になかった方向性のネーミングだけに、その捉えかたは人によってさまざま。しばらくすれば、なじんでくるのかにゃ～（宇）

次号のテーマ「Xbox360の発表で現行機への興味は薄れた？／依然旺盛？」

川柳流星群

次世代機　置き場を決める　部屋掃除　北海道　デールテール

●掃除後のちょっと不自然なスペースに、将来の夢があるんだにゃ（宇）

川柳流星群

360だけど呼ぶのね　白箱と　兵庫県　尻女石

●ゲーム業界を救うホワイトナイト……とは呼ばれないか(船)

逆引きゲームデザイナー

500 EAX

発売日永久未定の珍コントローラーからゲームアイデアをひねり出す新感覚コーナー(ス)


巻き尺コントローラー

➡ひっぱる、というギミックがポイント。

●「荒野の仕立て屋」

「Set……Go!」の合図で、銃を引き抜くようにす速く帯を引き、指定された長さでピタリと止めるゲーム。指定値との誤差と、引き抜く時間が少ないほど有利。西部に蠢く悪の仕立て屋たちを打ち負かし、キミは伝説の仕立て屋"ビリビリキッド"に勝てるか!?　東京都　ATUSI

無血の決斗劇ってところが、全年齢対象でいいわね(ス)

●「測量男」

ふだんはうだつの上がらない測量士補佐バイトのキミが、夜は平成の必殺仕事人として、人知れず"依頼"をこなします。コードネームは"メジャー"。殺人ヨーヨーの要領で相手に巻尺を投げつけても、ピアノ線の強度をもつ強化紐の部分で背後から絞め殺してもよし。なお、日常パートでは実際に測量作業をやってもらいます。

新潟県　ゲッソンリット

●「怪盗マッキー、ジャック」

宝を盗むことが目的。メジャーを伸ばしたぶんだけ移動する。厳重な警備の中はゆっくり慎重に進まなければならない。が、宝を発見したら巻き取りボタンで即逃走。

栃木県　闇色コヨーテ

●「人類のウエスト」

巻尺を使って町中の人のウエストを測って逃げる。制限時間内に何人のウエストを測れるか競うゲーム。

大阪府　EX

ーーゲーム内容はふつうだけど、このタイトルセンスは絶妙だな!!(船)

今回の評価と次回作のお願い

もともとが遊び心を刺激するアイテムだけに、ゲームデザインもしやすかったようだな。ネーミングセンスがどれも奮っているところが、みんながノっている証拠とみた。全員グッジョブ!!(船)


バケツコントローラー

←大きさは自由。実寸サイズでバケツリレー、小サイズでコップリレー。

おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目

500 EAX

おかしなモノや光景を見かけたら写メって送って!　よい子はマナーを守るものにゃ(宇)

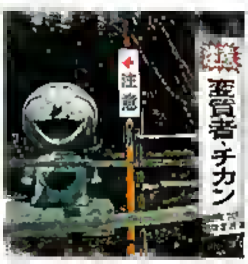

宮城県　エクボク

某相撲大会のチラシより。少しずつ手直ししてるウチに、エラい姿になってしまったかのようなマッチョ美ですな(船)



愛知県　コーチン伯爵

何か足りないのに妙な説得力の看板。"オーデオ"とはあえて書かないところがナチュラルで男らしい感じだにゃ(宇)



兵庫県　ゲーム中毒車

偶然だろうけどナイスな構図だわ。ここは地元きっての隠れた人気撮影スポットなんじゃないかと思う(ス)


熊本県　AQUARIUS

観光客も思わず背筋が凍る、オカルティックな手書き看板。狩ってるのはホントにイチゴだけなのかしら……?(ス)

4コマやろうぜ

ひとり1コマを担当する4コママンガコーナー!　思いも寄らぬ起承転結ワールドをお楽しみあれ!!(船)

今回のテーマ『卓球』

500 EAX



採用者　兵庫県　尻女石➡愛媛県　猿飛サスケ➡山梨県　冷風機➡新潟県　ゲッソンリット

【解説】

まさかここまでサーサーした投稿が集まるとは思わなかった。さすが愛ちゃんだぜ、というわけで今回は"力押しギャグ風"にまとめてみた(船)

次回のお題は『怪談・心霊現象』

ゲーム うろ覚え大事典

300 EAX

お題【ファンタジー世界(せかい)】

■現代社会に疲れた人間が夢と希望を見つける癒やし空間。　北海道　デールテール

■ファンシーカラー調でかわいい絵の作品や、夢のある冒険活劇な作品に多く使われている。　愛媛県　猿飛サスケ

■仲間、冒険、そして蘇生。　埼玉県　よっしー

■これを題材にした物語は、たいてい強くて悪いヤツが絶妙なタイミングで復活する。　東京都　ANAGOさん

■引きこもりの最大の要因。　広島県　モケスプリング

■未成年が剣をふり回してもいい世界。　神奈川県　鵺翠

■小倉優子の素行が法律となる世界。　東京都　ATUSI

次号のお題は「NPC」(ノン・プレイヤー・キャラクター)

募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも、3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ!●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可!　のイラストコーナー●ディベートバカ一代：誌上トークバトル勃発!　ふたつの相反する主張を擁護する意見を大募集。お気軽に●4コマやろうぜ：4コママンガのコラボレート企画。何らかの形でテーマを盛り込んだ4コマの中の1コマを想定して送ってください●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね

Reader's review 発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

新作ソフト編
～話題のタイトルをいち早く！～

レッド・デッド・リボルバー
カプコン　2005年5月26日発売

クロスレビュー平均点　7.8点　　6.8点

操作するキャラが変わったり、馬に乗れたりとステージ構成では飽きさせないが、銃撃戦などはふつうのデキ。早撃ちとBGMはいいのだが、ダメージ後の吹っ飛びによる操作不能時間の長さや銃かまえ時の横移動のもたつきなど、基本的な部分でストレスを感じさせるのが残念。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……15時間

爽快感、達成感、ストーリー。決してつまらないわけではないが、すべてにおいて薄味という か淡泊な印象。敵ごとの攻略法に変化が少なく、戦闘が終始単調になりがちなのが原因か。海外ゲームでありながら非常に親切な作りで、初心者でも遊びやすいのはうれしいところ。

神奈川県　いつずい　プレイ時間……18時間

Forza Motorsport（フォルツァ モータースポーツ）
マイクロソフト　2005年5月12日発売

クロスレビュー平均点　　8.5点

リアルさと遊びやすさの両立が見ごと。豊富な車種、カスタマイズなど、クルマいじりが好きな人は永遠に遊べそうな1本。ただ、リアルゆえにシミュレーター性が強く、レースはストイックになりがち。ゲーム的なサービスを重視する人には、何かがもの足りなく感じるかも!?

愛知県　マークII　プレイ時間……20時間

キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～
ジャレコ　2005年1月27日発売

クロスレビュー平均点　7.8点　　8.3点

主人公をアクションゲームのように操ると同時に複数の部隊へ命令を出す、やたら忙しくて骨の折れる作り。しかし複雑さに慣れてしまえば、高いストーリー性やリアルなキャラによる大軍勢でのバトル、短いロード時間や違和感のない日本語化など、評価すべき点は多い。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……40時間

旧作ソフト編
～お気に入りの1本を再評価！～

デウスエクス：インビジブル・ウォー
アイドス　2004年6月17日発売

クロスレビュー平均点　7.5点　　7.8点

一見FPSのようだが銃を使わずにクリアーできるほど自由度が高く、何より膨大な量のテキストに圧倒される。小説を読むくらいの心がまえで臨む必要はあるが、近未来世界のリアリティー、重厚なストーリーに加え、重大な決断を迫られる終盤の展開は圧巻。SF好きならぜひ。

千葉県　赤熱トム　プレイ時間……60時間

Counter-Strike（カウンターストライク）　ワーコレ
マイクロソフト　2004年3月25日発売

クロスレビュー平均点　8.0点　　8.5点

ルールは簡単、操作もシンプルで英語がわからない人もまったく問題ない作り。対戦に特化した内容なので短時間プレイにも向いている。カメラ移動もスムーズで3D酔いもないし、何よりその見ごとな箱庭感、リアルな音、そしてかくれんぼ感！　病みつきになること必至です！

熊本県　AQUARIUS`　プレイ時間……32時間

TAO FENG　FIST OF THE LOTUS　ワーコレ
マイクロソフト　2003年10月23日発売

クロスレビュー平均点　6.8点　　8.0点

正確なコマンド入力、コンボなどを活かさないとなかなかダメージを減らすことのできない作りだが、入力レスポンスは良好。出血、悶絶など暴力描写は過激で痛々しさを感じるほどのリアルさ。女性キャラはよりセクシーに!?　ロード時間は若干気になるが、格闘好きにオススメ。

長野県　ココモ　プレイ時間……72時間

レビューのきまり

レビューには必ず、右の①～⑤も書くこと。単なる遊んだ感想ではなく、ほかの人の参考になるレビューをしよう！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（本名はもちろん、掲載を望まない場合はペンネームも！）・年齢・電話番号を記入しよう。1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒102-8431
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は7月9日(土)消印有効

はちみつガーデン
その40．禁断の技 -ジェイドエンパイア編-



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

6月30日現在（総集計まであと9号）

変動	順位	名前	地域	ポイント
→	1	ATUSI	東京都	4100p
↑	2	元気娘	神奈川県	4000p
↑	3	AQUARIUS`	熊本県	3900p
↓	4	GAMES BOND	高知県	3800p
↓	5	軟弱者	京都府	3600p
↓		デールデール	北海道	3600p
↑		尻女石	兵庫県	3600p
↑		EX	大阪府	3600p
↑	9	闇色コヨーテ	栃木県	3000p
↓	10	エクボク	宮城県	2800p
↑	11	ゲッソリット	新潟県	2700p
↓	12	北野花本	大阪府	2600p
↓	13	よっしー	埼玉県	2400p
→	14	猿飛サスケ	愛知県	2300p
→		バルブヘッド	埼玉県	2300p
−		ココモ	長野県	2300p
↓	17	OUTMAN	福岡県	2000p
↓		三嶋はつみ	東京都	2000p
↓	19	[illegible]	[illegible]	1500p
↑		ゲーム中毒者	兵庫県	1500p

川柳流星群

15の夜　盗んだレイスで　走りだす　東京都　ATUSI

●"尾崎気分"で「Halo2」をプレイすれば疾走感もひとしお!?（ス）

Xbox 裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

Vol.12 過去と未来の狭間で"おもしろさ"について考える

Text:「PD」プロデューサー
Yukio Futatsugi 二木幸生

アッシマーってあんなにかっこよかったか、と思いつつプラモ購入。きっちりバンダイの戦略にはまっています。いちばん好きなデザインがゼータなので、ゼータだけは全部買ってるのですが……。

「Zガンダム劇場版」を見ました。しょせん総集編でしょ？　とかまえたスタンスで行きましたが、思わず2回見てしまうくらいよかったです。とくに、新作のMSの戦闘シーンに関しては久しぶりに本物のロボットバトルを見たなぁ、と感動。ですが、個人的にそれ以上にキタのは意外とTV版から流用されたフィルムだったりするのです。

TV版を見ていた当時は高1。学校のことなんかまったく覚えていません。が、「Z」の旧作のままのあるカットを見た瞬間、そのカットを20年まえに見たときの状況が甦りました。放課後、誰かの家に集まって、友だちのパソコンをいじったりファミコンに興じたりしてたこと、金曜の5時になると「Z」を見ながら話したこと。もうすっかり忘れていたその様子が昨日のことのように思い出されてきました（しかし、ダメな高校生だな、俺……）。

こういう感覚は、もう映画の質とかそういうのと関係なく気持ちよくなってしまいます。それはおもしろさと違う？　いえいえ、そんなことはないでしょう。ファミコンミニがあれだけ売れたのも、過去への切符、懐かしさという気持ちよさを感じたかったからです。冷静に見てみると、ユーザーインターフェイスやら難易度やら操作性やらはいまのゲームとは比較にならないぐらい低いです。それでも気持ちよさを感じてしまう。それは当時感じていたおもしろとは少し違うはずです。

エンターテイメントのおもしろさは"過去"と"未来"からできています。人間はけっこう保守的なので、以前感じたおもしろさと同種のものに楽しさを感じます。これが"過去"。その一方でまったく新しいおもしろさを感じたい、という気持ちもあります。でも"経験のないおもしろさ"とは、本当におもしろいかはわからない、幻想です。ファンタジーです。ファンタジーに人はお金を払いません。安心して楽しめる、という保証があるから財布のヒモも緩むというものです。"過去"を感じさせつつ"未来"をほどよいバランスで混ぜる。これが理想なんですけどね。

「Zガンダム劇場版」でも、なんで全部新作にしなかったの？　という意見もありますが、僕はこれでよかったと思いました。過去で客を引きつけつつ、新しい未来も混ぜておく。"未来"が足りない人はその飢餓感から、"過去"に浸った人は、もう一度"過去"を思い出したいから、また「Z」という器が生み出す映画やゲームに群がるでしょう。ああ、すばらしい商売だ。しかし、だからと言って"過去"に頼って商売をしているといつか終わる日が来ます。最近は作り手も受け手も"過去"のおもしろさにすがる傾向がありますが、僕らも、もっと、新しいもの、"未来"を向いているものにお金を払わないとね。

と言いながら、今度は「スターウォーズEp3」を見に行って、懐かしさに涙してしまう予定なのですが。

Les infos chaudes du Xbox N39

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)

環境汚染が倍増したせいで花粉症にかかるようになったフランスのライター。先月「スター・ウォーズ」の試写会でコスプレを初体験しました。ブログもよろしく。http://yaplog.jp/azabujuban

TITLE 360：ナンバー・オブ・ザ・ビースト

発表されたばかりの360ちゃんは、いまだミステリーの霧に包まれている。細く、白っぽくなって性能的にもパワーアップしたが、どんなゲームが体験できるかは不明。いや、まったく不明なわけじゃない。不・不明かな？　半・不明？　ちょっと明だけど限りなく不明？　あー、難しいなー。ん？何？「何でもいいから、早く海外のゲームライターたちが気になった360のゲームを教えろ」って？あ、はい、すぐ言いますから殴らないで。

まずは当然、板垣さんの「DEAD OR ALIVE 4」です。Xbox＝テクモというイメージは、いまも強く残っている。新キャラと、さらに奥が深くなりそうなゲーム性、そしてすばらしいグラフィック。「こころちゃん、ベリーゴッチャ！」（Jimさん）。つぎは、たぶん「ドラゴンボール」のパパと「ファイナルファンタジー」のパパが生んだRPG、「ブルードラゴン」。気になるのはもちろん「どうしてふたりのパパのあいだに子供が生まれるの？」じゃなくて「いままで日本人に無視されていたマイクロソフトのゲーム機に、急にエンターテインメント業界のVIPがやって来るなんて驚き！」ってこと。その答えは、たぶん意外にシンプル：やっとアジア市場でのやる気も出たから。「愛・ラブ・鳥山のガッデムキャラデザイン！」（Johnさん）。続く3位は、ゴジラのいとこです。そう、今年末に話題になるはずの「ロード・オブ・ザ・リング」の監督、ピーター・ジャクソンによる新作「キングコング」のゲーム化。監督みずから、開発元のUbi Softに最大限協力することで、どこまでも映画に近い感覚を味わえるアクションゲームになった。ときに怪獣、ときに人間を操るというダブルの快感は、間違いなくクセになる。「グレートなゲームなんだけど、But、なぜ爬虫類のゴジラが哺乳類のキングコングのいとこなの？　It's不思議ズム！」（Scott君）。そのほか話題になったゲームは、Electronic Artsのスポーツシリーズ（サッカー、野球、レース）や、人気FPSの続編（「Quake 4」、「Perfect Dark Zero」）あたりです。あ、そうそう、本体の発売予定時期ですが、欧米は11月、日本は12月っぽい気がする。それでは、ボンソワール。



↑桜の舞い散る中で可憐に舞う、新キャラクターのこころちゃん。「DOA4」は360でもロンチの大本命！



↑「Peter Jackson's King Kong」は主観視点で探検していくアクション。ときどきキングコングも操作できる。

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章

東京大学大学院情報学環教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：24　キター！ 次世代機Xbox 360

去る5月13日、次世代家庭用ゲーム機の先陣を切って、マイクロソフト社のXbox 360が全貌を現わした。続いてロサンゼルスで開かれたE3（エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ）でも、数社がXbox 360向けのゲームソフトをプレイアブルで出展するなど、Xboxの次世代機はライバル社に比べて開発の順調さを見せつけた。

いまさらくり返すまでもなく、現行機Xboxは、日本国内でライバル社の後塵を拝してしまった。では次世代機Xbox 360の行方やいかに？　気が早いけれど、次世代ゲーム機戦争を占ってみたい。

現行機Xboxの敗因はどこにあったのか？　僕から見るとその要因は以下の４点に要約できる。1）ライバル機に対する開発・発売の遅れ、2）日本のプレイヤーが好むRPGが少ないなど、ソフトのラインナップの見劣り、3）青年層に絞り込んだマーケティングの限界、4）なんとなく垢抜けしないハード機のフォルム。

これに対して次世代機Xbox 360は、1）ライバル社に対する開発と発売の先行、2）人気の開発者坂口博信氏による新作2本や『ファイナルファンタジーXI』の投入によるソフトラインナップの充実、3）マルチユーティリティーなどによるユーザーターゲットの拡大、4）ホワイトを基調とした斬新なフォルム、というように新機軸を打ち出して、マイナス要因を克服した。

おお、Xbox 360の圧倒的勝利じゃん！　と叫びたいところだ。

しかし、僕は注文をつけたい。

まず気になるのはネーミング。Xbox 360の360はマルチ機能を意味する360度に由来するらしい。でも、このマシーンの愛称はなんとなるのだろう？　Xboxの部分は省略して、サンビャクロクジュウとしても言いにくいし、サンロクマルではひとケタ足りない電話番号ではないか。英語ならthree sixtyとか呼んでかっこいいかも知れないが、日本人はthの発音が苦手だ。毎日プレイするゲーム機は愛称で呼びたい。でも、Xbox 360にはぴったりの愛称が見つからないのだ。それは現行機のXboxでも同じだった。

もうひとつは開発コンセプトだ。家電を指向するソニー・コンピュータエンタテインメントのプレイステーション3、あくまでも遊び精神を追求する任天堂のレボリューション（コードネーム）に対してXbox 360はどこへ行くのだろうか？　全体的な印象からするとプレイステーション2の路線を踏襲しているかのように見える。世界的に成功したプレイステーション2の路線ににじり寄っていくのは当然かもしれないが、それでは新境地は切り拓けない。

僕は、Xbox 360はPC化路線を行くべきだと考えている。ゲーム機がコンピュータ科学の結晶であることは自明だ。それなら単なるゲーム機ではなく、いっそPCとしても使えたら便利このうえないと思うのだ。

マイクロソフト社の担当者が読んだら噴飯ものの注文かもしれないが、これは僕がXboxを愛するがゆえの苦言だ。だって、今年の暮れのXbox 360の発売日に、僕がお店の前にできた行列の中のひとりであるのは間違いないのだから。



Illustration.YUZURIHA Satoshi

香洲劇場（かしまげきじょう）

～助演女優物語～

第六幕



-BREAKDOWN-

今回は『ブレイクダウン』より、**アレックス・ヘンドリクソン嬢**にご登場いただきました～♪

ゲーム冒頭、目ざめた主人公のデリックの前にフワフワ～っと現れたアレックス。本当にフワフワ～っと（笑）いままでにも謎めいた美女は何人もいたけれど、彼女はどこまで謎なんだ～?! というくらい謎続き。

もはやゲーム中の関心は主人公のことよりもアレックスのコト。そうして彼女のお尻を……もとい背中を追いかけます（笑）

そして、戦いの中何度も彼女に助けられ、その強さにも♥な感じでございます。

体力回復用アイテムのジュースを飲んでいるの見ると、トイレが近くなります（笑）

ステファニア・ヴォジンスキー

もうひとりの美人さん。ポーランド出身の客員教授。どことなくマッドサイエンティストの匂いのするステファニア～♪　クールというよりも、どちらかといえば冷たいよ（笑）

アクセラレーションパ～ンチで何度も殴っていたらゲームオーバーになってしまったのはナイショ（笑）　にしてもオヤジやモンスターが大半の世界には貴重な色香であることは言うまでもない！のだ！



デリックとアレックス

ふたりの結末も要チェックなのでぜひ一度プレイしてみてね。

香洲誹色（カシマ＝ヒイロ）

フリーランスのイラストレーター＆漫画家。PCを新調した日にHDDがクラッシュ。修理後、今度はメモリに異常が。交換後、ネットにつないだらウィルスに侵されました……こんなの初めて（笑）。

DATA	
ブレイクダウン	ナムコ　2004年1月29日発売

【Web】http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

最高に下品でエキサイティングな攻略がスタート!

Conker LIVE & RELOADED

フサフサ攻略 第1弾



ジョーク満載の戦争を楽しむ"Live&Co"と、大人の笑いを提供する"Bad Fur Day"のふたつのゲームモードで構成された『コンカー』。21世紀の問題作を徹底攻略!

	コンカー:ライブ アンド リローデッド		シューティングアクション
	マイクロソフト		Rare
	発売中(6月30日)		6090円(税込)
	HDTV(D2)、5.1ch		
	OL VC SR		18歳以上
	25ブロック以上		―

Live&Co攻略 戦場で活躍するためのセオリー10ヵ条を覚えよう

過去から未来へと股にかけ、リス軍(SHC)とクマ軍(Tediz)が存亡を賭けた戦いを展開していくのが、"Live&Co"モードだ。ここでは武器を使って戦うだけでなく、クラス(キャラクター)ごとに用意された特殊能力で味方どうしサポートし合うなど、チームワークを活かしての戦いが求められるのが特徴。これは対人戦はもちろん、シングルプレイ時も同様だ。今回は自由に戦場を駆け巡り、勝利を収めるため必要なセオリー、基本的な知識を身につけていこう。まずは、戦場での立ち回りかたからスタート!



➡やられずに連勝を重ねたり、特定の攻撃を決め続けていくと、司令官から賞賛の言葉がもらえたりする。



➡敵を倒したりすることでポイントが加算。ルールによっては、総ポイントで勝敗が決することもある。

1 オーブを回収せよ

黄色に光る玉、"オーブ"は戦士の装備や能力をアップグレードさせるアイテム。発見したら必ず確保しておきたい。敵が持っている場合は名前の横にアイコンが表示されるので、倒して奪おう。



2 レーダーに注目!

味方は黄色、敵は赤で表示される。自分よりも高い位置にいるキャラは光点の下にバーが、低い位置なら上にバーが表示されるので、上下の位置関係も一目瞭然。敵味方の位置を把握しながら動け。



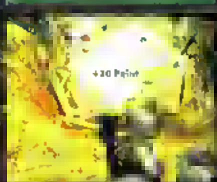
3 乗り物の操作に慣れよう

移動ユニット(乗り物)は、左スティックを使って移動操作を行う。砲塔がついているものは、右スティックで照準の移動も可能だ。キャラによって扱える移動ユニットが変化し、操作性も極端に変わるので注意。



4 ユニット破壊武器について

武器によっては、乗り物や機械、障害物などを壊す際に、より高い効果を発揮するものがある。次ページの"クラス紹介"内に詳細を記しておくのでチェックしてほしい。効率よくユニットを破壊できるぞ。



5 特殊武器について

補給ポイントにアクセスすると、敵を自動で攻撃するアースガードや侵入を防ぐ地雷、遠距離を移動する転送装置などの特殊武器を入手できる。すべて運搬中は無防備になるので気をつけよう。



6 グレネードの補給は?

スタート時はグレネード(G)を1発ずつ所持している。補充したいときは特殊武器の補給ポイントにアクセスすればオーケーなので、効果的なGを持つクラスのときは重点的に利用していきたい。



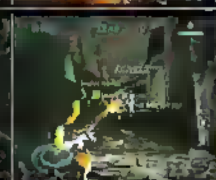
7 クラスの切り替えも重要

ミッションはひとりのクラスの力だけでなく、お互いの長所を活かしあってこそ達成できる。自分の使っているクラスが活躍できないようであれば、スタートボタンで戦闘中に切り替えてしまおう。



8 片ヒザ撃ちで命中率アップ

通常の射撃は立ち状態で行うが、Bボタンを押すと片ヒザをつき、より安定した攻撃を行える(クラスによってはできない場合もある)。遠距離の射撃は、これを活用することが強くなるコツだ。



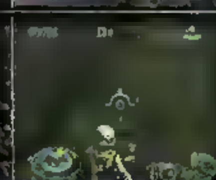
9 素手は最速?

作戦によっては、迅速な行動が最重要になることも。そういうときはYボタンで"装備なし"を選ぶと、素速い移動が可能になる。ただし、この状態は敵の攻撃を極端に受けやすくなることも忘れずに。



10 飛び降りは注意して

高い段差から飛び降りると、ダメージを受けるうえに硬直モーションが発生し、一定時間行動できなくなってしまう。敵から追撃を受けることも必至なので、下への移動の際は無理をしないこと。



CHARACTER CLASS 6タイプの戦士を使いこなせ！

"Live"に登場するクラス(=キャラクターのタイプ)は全部で6種類。クラスごとに装備した武器はもちろんのこと、固有のアクションやサポート活動に関しても個体差がある。各クラスの特徴をよくつかんだうえで使いこなしていこう。なお、リス軍とクマ軍に分かれて戦うが、どちらに属していても各クラスの性能に変化はない。負けても言いわけはできないぞ。



➡スカイジョッキーは、移動ユニットが使えないミッションでは戦力外の扱いになるため、選択できない。



➡Liveのロビー画面では、クラス選択時に初期装備についての基本説明が表示される。最初は、ここで各クラスの使いかたを確認するようにしよう。

グラント
長生きできる万能キャラ

基本性能 サブマシンガン、ホグスター(*)、フラグG、スタンG、マグノパG(*)、メディカルガン、自己回復

汎用性の高い戦士クラス。サブマシンガンは、オート連射と3連射の切り替えが可能。ダムダム弾はユニット破壊に威力を発揮する。強化時のホグスターはGの発射が可能となり、時限爆破(フラグ)、着弾爆破(インパクト)、スイッチ起爆(トリガー)を選択できる。グラントはXボタンで自己回復を行えるので、体力が危険な状態になったらすぐに回復しておくこと。



➡サブマシンガンの攻撃力もなかなか。Aボタンでこまめにリロードを行おう。



➡ホグスターはトリガー起爆がオススメ。敵集団に放り込んでから起爆しよう。

ロングレンジャー
命中率はピカイチ

基本性能 狙撃銃、2挺拳銃(*)、スタンG、マグノパG、フラグG(*)、伏せ撃ち可能、インフラビジョン、自己回復(*)

ヘッドショットで相手を即死させる恐るべき射手。伏せ撃ちを駆使することで命中率が飛躍的に向上するので、安全な場所を確保して援護するといい。オーブを取れば、自己回復を活かして接近戦も対応できる。狙撃銃を使うと至近距離でも自動的にスコープモードになる点、右トリガを引き続けると[illegible]るが、ポインターで射線が見えてしまう点に注意して戦おう。



➡高所からの伏せ撃ちはかなり有効。遮蔽物を利用しながら戦えば、さらに強い。

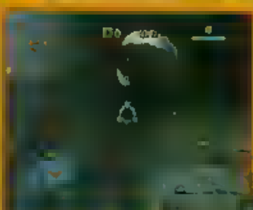


➡頭部を撃ち抜くと、即死を与えられるうえに高ポイント。腕を磨いて狙え！

スニーカー
即死攻撃をマスターせよ

基本性能 サーベル、ダガー(*)、マグノパG、スタンG、ガスG(*)、ステルス、死んだフリ、偽装(*)、ハッキング、マグノパ

移動速度が速く、特殊能力も多いため工作兵として活躍できる。サーベルは"アタック"と"ディフェンス"の切り替えが可能で、前者はリズミカルに追加入力することで3段目まで斬撃が発生、ヒットすれば相手は即死。後者は銃弾系の攻撃を無効化し、右トリガを引き続けることで回転斬りを展開、即死を狙える。ダガーは、背後からの突き差し攻撃で即死を与える。



➡ステルスや偽装はレーダーも騙せるが、自動攻撃武器には存在がバレてしまう。



➡3段斬りを出すには連射ではなく、タイミング重視の連続入力が必要になる。

デモリッシャー
ロケットを連射すべし

基本性能 ロケットランチャー、ガトリング砲(*)、ナパームG、スモークG、フラグG(*)、バーサーカーモード、アークウェルド

破壊力の非常に高い主武器をいかに活用できるかが、カギを握るクラス。自動追尾モードは、空を飛んでいるユニットにしかロックオンできない。バーサーカーモードは移動速度が上昇し、右トリガを入力すると周囲の敵にダメージを与える地震攻撃をくり出せる。なお、このクラスは素手かバーサーカーモード中しかジャンプができないので、移動時は注意すること。



➡対人なら、ほぼ即死を狙えるロケット弾。強化すれば弾の軌道を操作できる。



➡[illegible]攻撃は敵が近いほど大打撃になり、至近距離なら即死！

スカイジョッキー
固定ミッションで最強

基本性能 2挺拳銃、マグノパグレネード、インフラビジョン、アークウェルド

はっきり言って地上戦では役に立たない。だが、その真価は移動ユニット(乗り物)が出現するミッションで発揮される。攻撃型ヘリのスティードは、機動性に優れるうえに攻撃力も高い。大型ヘリのミュールはパイロット以外に6人の兵員を搭載できるので、敵陣地への強襲を行うときに大活躍してくれる。移動ユニットが使えるミッションでは必ず加えておきたい。



➡迅速な機動性と圧倒的な攻撃力で地上部隊を援護。そんな戦いかたが理想となる。



➡地上戦の戦闘力[illegible]。必要最低限の行動以外は控えておこう。

サーモフィル
使い勝手のよさが光る

基本性能 火炎放射器、ファウスター(*)、ガスG、ナパームG、フラグ、自己回復

近～中距離で威力を発揮する放射器がかなり強い。火炎とアシッドを切り替えることで、対人、対ユニット効果を高めていこう。放射器は通常の武器と違い、射線が上向きに発射されるため、照準を気持ち低めに狙うといいだろう。ファウスターは対ユニットに絶大な効果を持つ武器。対人に使った場合、一見ダメージはないが、一定時間を越えると破裂する。



➡一度火をつければ、消えるまでダメージを与え続けられるのがポイントだ。

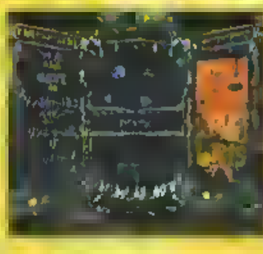


➡ファウスターは射程も長く頼りになるが、装備中は動きが鈍くなってしまう。

基本性能データ補足 ●グレネード(G表記)補足：フラグ(一定時間で爆発)・スタン(敵を行動不能に)・マグノパ(ユニットの機能停止)・ガス(範囲内の敵にダメージが累積)・ナパーム(敵に火がつく)・スモーク(視界をふさぐ) ●基本性能リスト内で"*"がついているものはオーブ取得時の能力

LIVE MISSION 8つのマップでミッション対戦！

“Live”で対戦できるマップは8つ。すべてリス軍とクマ軍に分かれて戦う仕組みになっており、通常のプレイで設定されているミッションモードでは、それぞれのチームに用意された各マップ固有の条件を満たすことで勝利となる。なお、時間切れの場合は、シングルプレイ時は自動的に敗北となり、対戦プレイ時は敵兵を倒したり、敵陣の旗などを奪取したときに加算されるポイントの合計値が高いほうが勝利を収めることになる。ここでは、8つのマップのミッションをクリアーするために必要な、具体的な勝利条件やポイントを記しておく。まずは、“ダンボット”で順番にチャレンジしてみてほしい。



➡マップを選ぶときにXボタンを押すと、ゲームのルールや制限時間を変更できる。



⬆ゲームスタートまえにYボタンを押せば、ストーリー仕立てのミッション説明が出現。

デッドビーチ Dead Beach

勝利条件 リス軍：敵陣最深部の将校を倒す
クマ軍：制限時間終了まで将校を守る

上陸作戦の攻防がテーマになっているマップ。リス軍はオフェンス、クマ軍はディフェンスと、両軍の行動がはっきりと分かれているのが特徴だ。リス軍は、バリケードを破壊するごとに復活ポイントを敵陣の奥へと送ることが可能となり、これが攻防のカギとなる。



⬆進入ルートが狭いため、敵味方が入り乱れての撃ち合いになることも多い。

スリータワーズ Three Towers

勝利条件 リス、クマ軍共通：3つの塔を制圧している状態で、敵陣内のユニットを破壊する

3つの塔をすべて制圧すると敵本陣のバリアーが消滅。そのスキに敵基地内部へと突入して、各目標ユニットを破壊すれば勝利となる。塔は制圧しても一定時間でニュートラルの状態に戻ってしまうため、間を置かず占領状態をキープできるように動くことが重要だ。

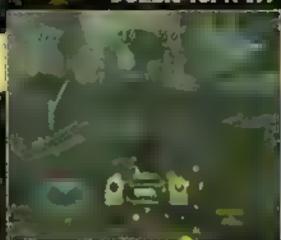


⬆敵が占領しているときは、時間切れを待たないとスイッチを押せない。

ダブルフォートレス Double fortress

勝利条件 リス、クマ軍共通：敵陣の奥にある旗を奪い、自陣の設置ポイントへ運ぶ

移動ユニットが登場するミッション。旗は互いの陣地の3階部分にあり、移動ルートをどのように取っていくかが勝敗を決める。2回、旗を設置ポイントに運べば勝利が確定するので、まずは旗の位置を把握してから、陸路または空路での輸送ルートを作っていこう。



⬆地上ルートは、地上を行く低い層と両陣地に掛けられた橋の2とおり。

ドゥーン Doon

勝利条件 リス軍：防壁を突破して大王を破壊する
クマ軍：制限時間クリアーまで大王を守る

攻防が分かれているミッション。城の防壁は、キーをハッキングするか破壊してしまえば通れるようになる。3つの防壁のうち、最後のものだけはハッキングで開けることができないため、ユニット破壊兵器を駆使したい。クラス変更が勝利のカギを握っている。



⬆ディフェンス側の攻撃は相当厳しい。ジリジリと削って進めていこう。

テディシュタイン城 Castle Teddystein

勝利条件 リス、クマ軍共通：送電線のスイッチを入れて電源を確保し、敵基地の機械に触れる

4ヵ所あるスイッチのうち、互いにひとつずつ占領している状態でスタート。すべてのスイッチをどちらかの勢力が押さえて、敵陣の奥にある機械に兵士が触れれば決着となる。互いの陣地を行き来するロープウエーを制圧できるかどうかが、ひとつのポイントだ。



⬆この四角いスイッチに乗れば送電線を確保できる。まずは位置を確認！

スペースシップ スパモノ Spaceship Spamono

勝利条件 リス、クマ軍共通：エナジースフィアを敵陣に設置する

巨大な直線の廊下を突き進んでいく、シンプルなマップ構成。エナジースフィアを敵陣の最深部で手放せばポイント獲得となる。マップ中央部の左右にオーブ置き場があり、ハッキングでドアを開けて自陣にできる。まずは、中央を押さえる意識で戦っていこう。

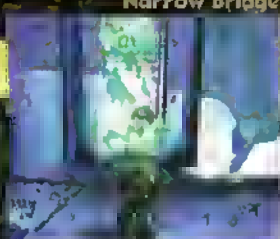


⬆敵陣に突入すれば自動的にタッチダウン。スニーカーで運ぶのが強い。

ナローブリッジ Narrow Bridge

勝利条件 リス、クマ軍共通：敵陣内からマップデータを運び出し、自陣の転送装置にセットする

運ぶ物の名称は違うが、いわゆるフラッグ戦とルールは同じ。縦に長いマップ構成で、中央にある細い橋を渡るか、飛行ユニットを使って敵陣へと進軍していく。転送装置があるのは基地の右上。上空へ伸びる、光の柱を目印にして坂道を上っていけばわかるはず。



⬆マップの取得は比較的簡単だが、持ち帰って転送するまでがひと苦労。

ビッグフォール Big Fall

勝利条件 リス、クマ軍共通：旗をマップ外周の塔に運び、すべて占領する

コロシアムのようなマップの外周に4つの塔があり、すべての塔に旗を立てて制圧すれば勝利。フラッグはマップの地下中央に出現する。占領された塔は、あらためて旗を持って占領すれば、新たに上書きして制圧することが可能。4つ制圧するまで突撃あるのみ。



⬆フラッグは塔制圧後、一定時間経過で戻る。サイクルをつかんで動こう。

CHAPTER X 3つのチャプターで戦いを学べ!

ミッションを続けて遊べるシングルプレイ専用のモードが"チャプターX"。序盤の3ミッションをストーリーラインに沿ってプレイするため、基本を学びながらゲームの性質を覚えていけるというわけだ。ここではチャプターXを確実にクリアーするために、より詳しいミッション攻略を行っていく。最初のうちは難度がやや高いように感じるかもしれないが、この程度の任務をこなせないようでは、オンライン対戦で活躍するのは難しいぞ。



➡任務中に自軍の司令官からメッセージが届く。クリアーのヒントもあるので見逃すな。



➡各ミッションのスタート時に任務内容とストーリーの流れを説明するムービーが流れる。

ミッション1 セカンドアサルト

リス軍(SHC) 障害物の破壊力で攻めろ!

バリケードをいかにす速く破壊できるかがポイント。サーモフィルのアシッド放射やグラントのダムダム弾を活用してガンガン壊そう。第1バリケードは左右のトーチカ、第2バリケードは橋の上からの攻撃が厳しいので、さきに敵を排除してからバリケードの破壊に取りかかろう。第3バリケードを壊したら、奥にいる司令官を攻撃。弱点は足なので、下半身めがけて集中攻撃をすれば早く倒せる。



⬅トーチカ内の爆発するドラム缶を狙って攻撃!



⬅バリケードを壊して復活ポイントを前に送ろう。

クマ軍(Tediz) アースガードを使いこなせ

敵が上陸するまで30秒の猶予があるので、それまでに前線配備を完了させたい。基地の左側に特殊武器の補給ポイントがあるので、アースガードをもらえるグラント、ロングレンジャー、サーモフィルは第2、第3バリケードの前に設置しておこう。アースガードがあるだけで、相手の侵攻速度はだいぶ落ちるはずだ。第3バリケードが破られたら、基地内部から敵の攻撃ポイントを狙い撃ちしよう。



⬅特殊武器は仕掛けた戦士が死ぬと消えてしまう。



⬅司令官を攻撃しようとする相手にはロケット!

ミッション2 嵐の後

リス軍(SHC) クマ軍(Tediz) 同じ条件、同じ地形での戦いは?

互いのフラッグの位置がレーダーで見られるので、まず自陣のフラッグの位置を確認してから、相手のフラッグ置き場を理解すると迷いにくい。守りを固めるのであれば基地の特殊武器補給ユニットでアースガードやスカイガードを入手し、フラッグの置いてあるエリアに配置するといいだろう。奪ったフラッグは、自陣の移動ユニット補給地点の近くにある設置ポイントへと搬送。ハッキングマシンで敵の補給ユニット類を乗っ取っておくと展開がラクになるので、地上から攻めたいときはスニーカーを選択しよう。入り組んだ地形のため、ロングレンジャーはオススメできない。



⬅フラッグは要塞の最上層にある角部屋に置いてある。アースガードの有無に注意しよう。



➡入手したフラッグは基地の最下層にあるポイントへ搬送する。この矢印が設置場所の目印だ。

スカイジョッキーが強い!

このミッションでもっとも活躍するのがスカイジョッキー。スティードでフラッグの真横に乗りつけて着地、そのまま旗を持ってスティードで自軍へ持ち帰れば1分もかからないだろう。旗付近に着地するときの場所にだけ気をつけよう。

ピザ屋のように!



⬅上空から舞い降りてフラッグの部屋に横づけすれば、リスクはほとんどない。着地まえに周囲の敵を倒しておけば、さらに上出来だ。

ミッション3 フューチャー

リス軍(SHC) ロープウエーを降りたら勝負

下から上へと上っていくのだが、ロープウエーを降りたところにあるスイッチを確保できると復活ポイントが敵基地に寄せられるため、前線を一気に上げられる。まずはこのポイントを制圧しておきたい。その後、復活ポイントの上層にある特殊武器補給ユニットをハッキングして自軍のものにできれば完璧だ。劣勢時は自陣の防衛拠点にアースガードを置いておき、自分はスイッチを押しに行こう。



⬅敵が密集しやすいので強化したグラントで狙撃。



⬅ハッキングが終わったらクラスチェンジしよう。

クマ軍(Tediz) 連繋プレイが重要になる

リス軍とは反対に、上から下へと進攻。最後のスイッチが敵陣からかなり離れた場所にあるため、スイッチを押してから敵陣に向かっても敵に奪い返されることが多い。そこで、自分かスイッチを常時確保するか、スイッチへつながる場所に味方が行ったことを確認してから敵陣に突入するという連繋プレイが必要になってくる。突入条件が整ったらスニーカーで偽装、またはステルスで一気に突っ込もう。



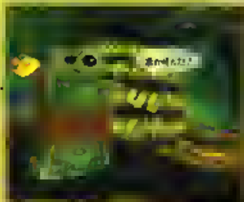
⬅ロープウエー正面のスイッチを確保すると有利。



⬅スニーカーは敵陣近くの復活ポイントで待機!

Bad Fur Day攻略 リスはいかにして世を渡るか？

"Bad Fur Day"モードは、"Live"とは違って謎解きの多い3Dアクションゲームになっている。攻略のポイントとなるのは、複雑なマップの構成を見抜くことと、足場となる場所を的確に発見し、移動することだ。どうしても行けないエリアは、別のルートを進めることで連動して行けるようになることが多いので、ここに記してある進行チャートを参考にしてトライしてほしい。今回は中盤の山場まで一気に進めていくぞ。



⬅依頼を達成するとキャッシュをゲット。隠れて待っているヤツも。



➡ダメージを受けるとチョコが減る。チョコのかけらを拾って回復させるように。

目的は"キャッシュ"をゲットすること

キャッシュ(現ナマ)を入手するにはイベントをクリアーするか、マップ上に隠れているヤツを見つける必要がある。隠れているキャッシュは近づくと声をかけてくるので、場所を確認して捕まえよう。スタートボタンを押すと、そのエリア内で入手できるキャッシュの総数を確認できるぞ。



⬅画面中央下のワクが埋まっていないときは未回収、というわけ。

世渡り1 ジャンプのタイミング

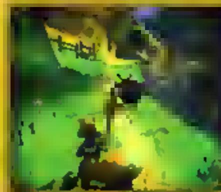
ジャンプ中にAボタン、もしくは左スティック押し込みでジャンプ時間を延ばせる。高所から落ちるときは、着地の寸前にこれを使うとダメージを受けずに済むぞ。



⬅ちょっと早めに入力しないと、間に合わずに地面に激突することが多い。

世渡り2 殴りは6発！

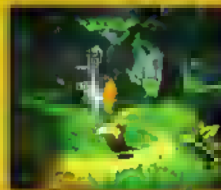
登場するザコ敵は、基本的に1種類のみ。殴ると全方位にトゲを出しダメージを与えるため、1発殴ったら下がる、というヒット＆アウェーが有効だ。全6発で倒せるぞ。



⬅この方法で倒せない相手は特別な倒しかたがあるか、逃げるしかない。

世渡り3 アイテムの周囲を確認

何よりも欲しいキャッシュや、コンカーのライフを増やす"しっぽ"は、見えない場所に隠されていることが多い。地形をくまなくチェックし、隠された通路や足場を見つけていこう。



⬅後半になると意地悪な場所に隠れていることが多い。隅々まで歩くべし。

二日酔いの朝

ムービー終了後、へべれけになったコンカーの酔いを醒ますことから始める。かかしの近くにある"B"と書かれたポイントでBボタンを押すと、あとあとまで登場する"状況対応ボタン"の説明を聞ける。ジャンプができるようになったら滝の左側に進み、石橋の手前にあるレバーにジャンプしてドアを開け、中に入って敵を倒す。ここの敵は背面からの攻撃しか効果がないので、回り込みながらガンガン殴ろう。

進行チャート

- かかしのパーティー：状況対応ボタンで酔いを醒ます
- フライパン：ドアの中の敵を倒して武器を入手する
- ゴシック野郎：通路の敵を落として岩を爆破する



➡電球がついたらBボタン、と覚えよう。



➡ここはゴリ押しで突っ込んでオーケー。



➡石橋のガーゴイルを武器で落としたら、橋の先にある岩に飛び乗って右のボタンへ。

風車の丘

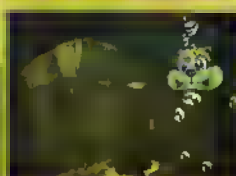
まずは、エリア上部にあるハチの巣をミセス・ビーのもとまで届けよう。ウンチ小屋と"納屋でも大冒険"エリアへルートが分かれている場所では、さきに納屋へ進んだほうがプレイ効率がよくオススメだ。"ビービーロデオ"のイベント終了後、小屋に水が入ったら内部の状況対応ボタンで潜水し、入り口近くのキャッシュを捕獲。小屋の外に出てウンチ玉が作れるようになったら、山の上まで転がそう。坂の途中にいる巨大フンコロガシは、別の坂からウンチ玉を落として撃退。山頂で玉を足場にしてキャッシュを回収！

進行チャート

- ミセス・ビー：ハチの巣を取り返してもとに戻す
- クサイ小屋：ウンチ小屋の中を上る
- ブルーンジュース：水飲み場にジュースを満たす
- ビービーロデオ：暴れ牛を操って下水への■を開ける
- フンコロコロ：ウンチ玉を転がして道を開いていく



⬇ロープを降りるときは揺れを止めてから降りないと危険。



⬆水に潜るときは、酸素残量(表情が変化)に注意して。

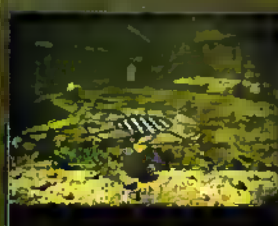


はじめてのおつかい!?

⬅ハチの巣は運ぶまえにすべての敵を始末しておくと安全。持ったあとはノンストップで。

VS 暴れウシ

ブルーンジュースを出すと小さい的が出現するので、その上に立って牛を突進させる。すると牝牛と大きい的が登場するので、同じように的の上に立って牛を突進させ、牛の上に乗る。あとは牛を操作してBボタンで牝牛へ突進攻撃。画面中央に牝牛が移動したら再度Bで攻撃。これを3回くり返す。



⬅大きな的に牛を激突させ、気絶させてから上に乗ろう。暴れる牛が牝牛の方向を向いた瞬間にBボタンを押せ！

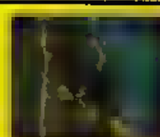
ここに注意 ジュースは上から

暴れ牛のエリアでは、落ちてくるウンチ玉を避けつつ、螺旋に外周を上って最上部へ。バルブの上で走るとジュースが出るぞ。



ここに注意 ウンチ玉の使いかた

湖に落とすとニャン魚のルートが、山頂の穴に入れると恐怖の大王ルートが開く。大王ルートクリアー後はウンチ玉が消滅。



ニャン魚のお宝

進行は一本道だが、マップ構成の難度が高いので慎重な操作を心がけよう。まず、水路の奥にある金庫の手前で水中にもぐり、歯車の塔のエリアへ移動。塔の最上部でひとつ、下の水路の先にある部屋でふたつ歯車を見つけ、歯車を動かしたら外に戻ろう。ブル魚から逃れて金庫の中に入り、水路を奥に進むとファイヤーインプが出現。ふつうの攻撃では倒せないので、エリア内にある酒樽で酒を飲んでからBボタンを押し、小便を出して攻撃すればいい。



←歯車の塔の足場は非常に狭く、墜落死の危険性が高い。慎重かつ辛抱強く上ろう。

進行チャート

- ニャン魚のお願い：ニャン魚と話をして水路の奥へ行く
- 歯車の悩み：いなくなった歯車を3つ捜す
- 歯車の復讐：歯車を動かしてブル魚を動けなくする
- 金庫の中は…：金庫の奥にある通路に入る
- オープン・ザ・ドア：パチンコで通路を開ける
- 気分はオサカナ：水路の奥に潜り先へ進む
- 自慢の消火器：オシッコでファイヤーインプを倒す
- タマの使い方：ボイラーのキンタマを殴って没収
- ブル魚の恐怖：ブル魚から逃れて陸に上がる

ここに注意 水中で息継ぎ

金庫内部の水路は、非常に潜る距離が長い。酸素がなくなってきたら、泡の出ているパイプに近寄り、こまめに酸素を補給していこう。



ここに注意 ブル魚の追撃

ブル魚を避けるには、なるべく水路の両端の地面を伝って移動すること。ブル魚が壁に突っ込んだら、足場にしてキャッシュを回収だ。



VS キンタマボイラー

インプを一定数倒すと、ボイラーとの戦闘に突入。エリアの四隅にあるスイッチをジャンプで引くと正面の排水溝に水が降り注ぐので、タイミングよく水を掛けてやろう。水を浴びて動きが止まったら、接近してBボタンを押す。これを4回行おう。



←水はひとつのスイッチにつき1回しか掛けられないため、エリアの四隅を回っていく必要がある。

キンタマを殴打せよ



➡4回殴るとキンタマが取れる。転がして重い扉を壊し、出口を開こう。

納屋でも大冒険

"風車の丘"でのミセス・ビーのイベント終了後、坂を上がってパチンコで虫を倒すと、このチャプターへのルートが開ける。こちらを最初に済ませておくと、以降の進行がラクになるぞ。まず、中央の小屋の横にいる鉄の箱の頼みを聞き、マップ外周のチーズ置き場からチーズを殴って運搬、ネズミに食わせる。あとは鉄の箱に上って納屋の雨どいを足場にし、小屋に上がればあとは一本道だ。納屋のイベントをすべて消化し、外に戻ってから納屋入り口前にいるハチのオヤジと会話すれば、ヒマワリーナのイベントへと移行。



←"風車の丘"で虫を倒すとドアが開く。ムダなく進めたいなら納屋のルートをさきに済ませよう。

進行チャート

- ネズミのマービン：マービンにチーズを食べさせる
- アブないクマデ：クマデを利用して敵を倒す
- 愛しのヒマワリーナ：くすぐりバチを集める
- フランキー救出：吊るされたクマデを救出
- ヘイポットあらわる：フランキーに乗って敵を倒す
- ヘイポットを倒せ：ヘイポットを倒す
- ビリビリワイヤー：感電するまえに脱出する
- 大ジャンプ！：貯水タルを突き破って飛び降りる

ここに注意 くすぐりバチの居場所

くすぐりバチは、小屋の横にいる木箱の近くのハチに接触すると回収イベントが開始。チーズ置き場と小屋の上のハチが見つけにくい。



ここに注意 クマデとのバトル

クマデを誘導して藁（わらの化け物）を攻撃する。クマデとコンカーのあいだに藁をはさむようにして動こう。危ないときはジャンプで回避！



VS ヘイポット（藁型）

クマデに近寄るとクマデライドが始まり、Bボタンで突き攻撃をくり出せる。ダメージを受けてクマデから落とされたときは、また近寄ってクマデライドを再開しよう。小屋の壁沿いにチョコが落ちているので、ダメージを受けたら回収してつねに満タンにするように。3回攻撃をヒットさせれば勝利だ。



VS ヘイポット（ミサイル型）

ヘイポットは間合いを離すとミサイルを撃ってくるので、外周の水道パイプに隠れてかわす。するとパイプが破れて水が噴き出すので、そのまま待機してヘイポットに水を掛け、ショートさせよう。動きが止まってその場で回り始めたら、すかさず背中に近づいてBボタンを押す。これを3回くり返すのだ。



恐怖の大王

ウンチ玉を山頂の穴に押し込むと開く穴に入ると、このチャプターが始まる。歩いているスイートコーンを攻撃し、中央にある溜まりに3回放り込めばイベントが発生、恐怖のウンチ大王と戦闘になる。終了後、足場を伝って中央の穴に入り、水路に潜ろう。水路の中には即死トラップがあるので注意して進むこと。城の内部で恐竜が徘徊している台を登り、頂上の石像の上でBボタンを3回押せばクリアー。恐竜は、ジャンプすれば噛まれずにやり過ごせるぞ。

進行チャート

- コーン大好き：溜まりにスイートコーンを投げ込む
- スウィート・メロディ：ウンチ大王を倒す
- トイレット・ブルース：下水道の中を先に進む
- ゾウとリス：門番をだまして城の中に入る



回転する刃を潜り抜けろ

←水路の中の回転カッターはどこに触れても即死。刃が過ぎた直後に進むこと。

VS ウンチ大王

状況対応ボタンの上でBを押すとトイレットペーパーを投げるので、大王の口が開いているときに投げ込めばよい。大王が投げるウンチ玉は相殺可能だ。ボタンが使えなくなるたびに場所を変えて戦い、最後に大王の歌声で洞窟奥のガラスが壊れたら、中のレバーを引いて大王を流そう。



旅立ちの1章から黒幕登場の2章までをマップ付き攻略

JADE EMPIRE ~翡翠の帝国~

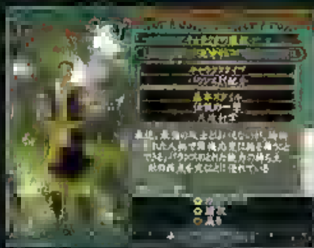
オリエンタルファンタジーRPGの大作をスピード攻略。出生に秘密を持った主人公が、修行を積んだ二つ川を旅立ち、敵を知る第2章までの戦いをフォローする。

SPEC RPG

ジェイド エンパイア ~ヒスイノテイコク	アクションRPG
マイクロソフト	BioWare
発売中(6月16日)	7140円[税込]
HDTV、5.1ch	[illegible]
非対応	18歳以上
1506ブロック	-

まず修行院で修行に打ち込む主人公をメイキング

ゲームを始めたプレイヤーの最初の作業は主人公の選択。能力とスタイルが違う6人の中から、気に入ったキャラクターを選ぼう。また、外見と名前はそのままで、能力値とスタイルをカスタマイズすることも可能。思い切ってひとつの能力を伸ばしたり、違うスタイルを使ったりしたい場合は、選択画面でYボタンを押せばカスタム画面になる。

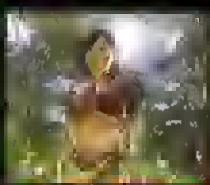


↑キャラクタタイプを参考にセレクト。初プレイのおすすめはバランス型のふたり。

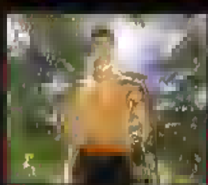
デフォルトの主人公は6タイプ



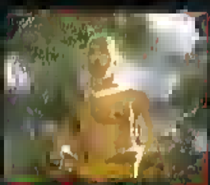
天才リュー バランス型



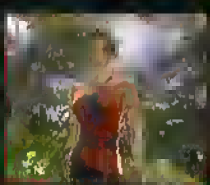
隆盛のウー バランス型



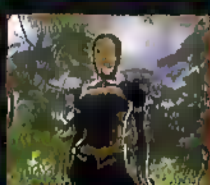
激情のミン スピード型



タイガー シュン パワー型



輝きのヴェン ジー スピード型



学者リン 魔法型

カスタマイズで個性を決める

カスタマイズで変えられるのはキャラクターの名前と、能力値のバランス、最初から修得しているスタイル。能力値は最低が2、最高で6まで割り振れるので、かなり極端な能力を持ったキャラクターも作れる。

3つの能力値

体力 身体の耐久力を表し、これがなくなると力尽きてしまう。会話能力では柔軟性と威圧力に影響。

気力 内面に宿る力を表し、気攻撃や魔術、体力回復に用いる。会話中の直感力と威圧力に影響。

集中力 集中力を高めるフォーカスモードや武器を使ったスタイルで必要。会話では直感と柔軟さに影響。

4つのスタイル+1

千刀打掌
1発のダメージよりも攻撃のスピード、手数の多さで勝負するスタイル。

跳虎脚
す速く飛び跳ねながら、魔法の爪で敵を切り裂くどう猛な攻撃が特徴。

白い悪魔
パワー重視の武術スタイルで、妖魔系の敵とも対等に戦うことができる。

伝説の一撃
スピードとパワーがバランスよく配分された理想の武術スタイル。

天波打掌
敵の動きを鈍重にする補助スタイル。攻撃力はほとんどないに等しい。

プレイヤー別おすすめ能力値

- シンプルなバトルを楽しみたい → 体力
- アクションゲームは得意! → 気力
- アクションゲームは苦手 → 集中力
- 武器を振り回したい → 集中力
- 魔法を使って戦いたい → 気力
- いろんな姿に変身したい → 気力

第1章で仲間にできるのはふたり

始めは主人公ひとりの戦いも、旅を続けることで仲間が増える。しかし、冒険中に連れていける仲間はひとりだけ。第1章の終盤には仲間がふたりになるので、どちらを連れて行くのか、選択を迫られる。自分の武術スタイルの欠点を補うような仲間を選ぶようにしよう。また、仲間は戦闘には参加させずに、補助に専念させることもできる。仲間が増えたら補助効果も確認しておくこと。



↑仲間の体力がなくなってしまっても、戦闘に勝てばすぐに復活。補助にすればダメージを受ける心配はなくなる。

夜明けの星



体力:130
気力:50
スタイル:長剣

賢人ズー



体力:228
気力:228
スタイル:棍棒

第1章　二つ川に忍び寄る帝国の影

リー師匠の修行院以外、これといった施設もなく、よく言えば平穏な、悪く言うと退屈な時間が流れる二つ川の町。主人公は実力トップの修行生として、修行院の内外から尊敬を集めていた。しかし、そんな日々が海賊の襲撃から一転。やがて帝国までもが侵略してきてしまう。

最初のシナリオだけに敵は強くない。ただし、2度対戦するリトルガオだけは別格。ガードと強攻撃の使い分けをマスターしておこう。





第1章攻略チャート

1 修行院でジーン ウーに稽古をつける

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
ジーン　ウー	基本形	30	30	0	0

2 リー師匠の居室でリー師匠と話す

3 夜明けの星の庭で夜明けの星を見つける

4 二つ川の町の広場で盗賊を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
盗賊	基本形	25	25	20	10
盗賊	伝説の一撃	25	25	20	20

5 武器の達人グージンの店で武器を受け取る

6 二つ川に侵入した盗賊を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
盗賊	基本形	25	25	20	20
盗賊	棒	25	25	40	20
盗賊(×3)	基本形	25	25	20	20
盗賊	棒	25	25	40	20
盗賊	基本形	25	25	20	20
盗賊	基本形	30	30	30	20
盗賊	棒	25	25	24	20
盗賊の幹部	長剣	100	100	40	30

7 海岸で海賊を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
海賊(×2)	基本形	25	25	20	20
海賊(×2)	基本形	30	30	24	20
海賊	棒	125	125	50	45
海賊	基本形	30	20	20	20
海賊	棒	30	20	24	20
海賊	基本形	60	30	30	30
盗賊のボス	猛虎拳	175	88	70	130
召還された亡霊	氷のかけら	25	20	20	0
召還された亡霊	氷のかけら	30	20	20	0
召還された亡霊	棒	50	31	31	0

8 二つ川で酔った戦士を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
酔った戦士(×2)	基本形	25	25	20	10
酔った戦士	棒	100	100	40	20

9 修行院でリー師匠と話す

10 修行院でリトルガオを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
リトルガオ	天波打拳、千刀打拳、白い悪魔	500	500	370	0

第1章前半のハイライトは主人公をライバル視するリトルガオとの対戦。武術スタイルではあまりダメージを与えられないので、グージ[illegible]リトルガオの正面に立つと白い悪魔の強攻撃がくるので、B+⬆で背後に回りコンボ攻撃だ。

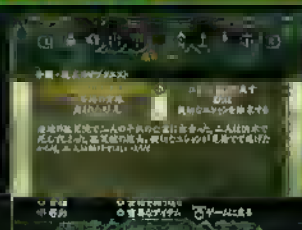


⬅強攻撃の白いエフェクトが見えたらすぐ回避行動。

P74につづく

そのほかのクエスト

メインのストーリーはもちろん、ストーリーにはあまり影響しないサブクエストも充実している『ジェイド エンパイア』。サブクエストをクリアーすればお金や経験値がもらえる。序盤のサブクエストはリー師匠の居室の獅子像や、盗賊の襲撃で怪我をしたキア ミーンが関係するぞ。クリアーすれば本編の冒険が楽に進められる。



⬆旅の記録画面で、現在進行中のサブクエストの一覧を確認できる。

※マップ上の記号　●：気のほこら　●：集中のほこら　○：宝物　●：アイテム　●：トラップ

第1章攻略チャート（つづき）

11 リー師匠の居室でリー師匠と話す

12 試練の洞穴で柱を壊して宝珠を入手

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
眠れぬ亡霊(×2)	基本形	30	30	28	0
眠れぬ亡霊	槍	100	100	48	0
眠れぬ亡霊	基本形	25	25	24	0
眠れぬ亡霊	基本形	30	30	28	0
先の師匠	氷のかけら	175	175	84	0

13 魔術のスタイルを学び、異空間に入る

14 二つ川でガオの傭兵を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
ガオの傭兵(×2)	基本形／槍	30	30	24	24
ガオの傭兵(×2)	基本形／槍	40	40	32	27
ガオの傭兵	槍	40	40	32	32
ガオの傭兵	長剣	125	125	50	50

15 沼地で無法者を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
無法者(×2)	基本形	40	40	32	30
無法者	槍	40	40	32	30
ガオの傭兵(×2)	基本形	40	40	32	30
無法者	基本形	25	25	22	20
無法者	基本形	40	40	30	25
ガオの傭兵(×3)	基本形	40	40	32	32
ガオの傭兵	伝説の一撃	100	100	40	34

16 沼地の洞穴で鬼を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
鬼	—	100	100	40	30
鬼(×2)	—	100	100	40	30
妖蛙	—	100	100	45	0

17 沼地の洞穴でリトルガオを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
リトルガオ	天波打掌、豪炎、白い旋鴉	500	500	200	200

リトルガオと2回目の対決。封印していた魔術スタイルの豪炎を使う、本気モードのリトルガオだ。近づくと豪炎の連続攻撃を受けてしまうので、[illegible]をセットでくり返すヒット＆アウェー戦法が基本。遠く離れても豪炎が飛んでくるので、油断は禁物だ。



←近くで豪炎のコンボ攻撃を出されると避けられない。

18 二つ川に戻って生存者を捜す

モスキートに乗って初の空戦シーン。左スティックで自機の移動、Aボタンでショット攻撃、Xボタンで気力を消費したアップグレードが使える。空戦シーンの気力は敵機を倒すごとに、少しずつ回復していく。赤い玉で体力回復、黄色い玉でショットパワーアップだ。



←空戦シーンはシューティング。体力0で墜落する。

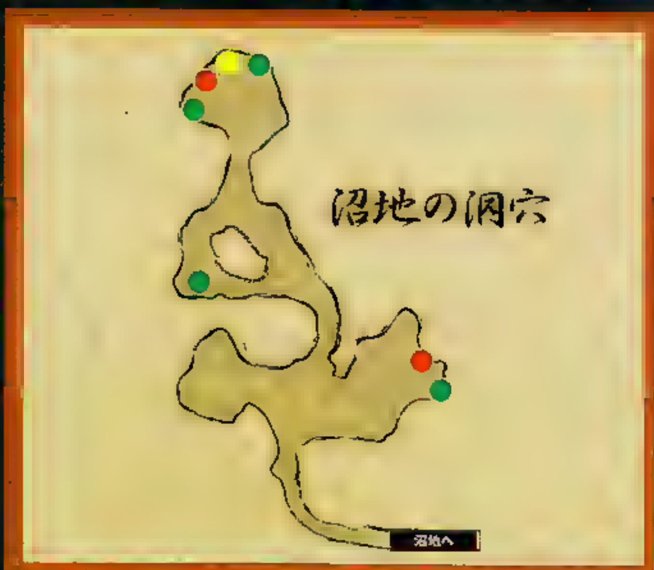
名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
ガオの傭兵	基本形	25	25	20	15
ガオの傭兵	槍	25	25	20	15
ガオの傭兵(×2)	基本形	30	30	24	15
ガオの傭兵(×2)	基本形	30	30	24	15
ガオの傭兵	基本形	40	40	32	30
ガオの傭兵(×8)	基本形	40	40	32	25
ガオの傭兵(×2)	槍	100	100	40	34
ガオの部下	猛虎破、長剣、風車拳	350	350	160	160

19 モスキートで帝都へ向かう

第2章へ







※マップ上の記号 ●：気のほこら ●：集中のほこら ○：宝物 ●：アイテム ●：トラップ

第2章　さらわれた師匠を捜して旅立つ

帝国の暗殺部隊と偉大なるガオの同時攻撃で二つ川は全滅。リー師匠もどこかに連れ去られてしまった。主人公と夜明けの星はリー師匠の行方を捜すため、帝国の首都を目指して二つ川を後にする。第2章の目的は、帝国本土まで飛べる飛行機の調達と風の地図の入手。そのために駆け回る土地は、帝国発祥の地と言われるティエンの地から、ダム、遺跡、海賊のアジト、大森林、果ては天上界までとかなり幅広い。

第2章攻略チャート

1 ダムで囚人の亡霊を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	P	SP
囚人の亡霊(×2)	[illegible]	60	60	56	0
囚人の亡霊	氷のかけら	60	60	56	0
囚人の亡霊(×3)	氷のかけら	60	60	56	0

2 屋根付き橋で徴集兵を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
徴集兵(×5)	基本形	200	200	34	40

3 黒衣の女の襲撃を退ける

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
[illegible]	長剣	258	228	125	0

4 帝国監視塔で皇軍の兵士を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
皇軍の兵士(×2)	棍	80	80	55	60
皇軍の兵士	[illegible]	50	50	46	45
チェンイー	棍	80	80	61	65

5 ティエンの地で勇気のヒューイと話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
船乗り(×2)	基本形	80	80	61	60
船乗り	棍	80	80	61	60

6 茶館で船乗りを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
船乗り(×3)	基本形	80	80	50	55
船乗り(×3)	棍	80	80	50	55
[illegible](×3)	基本形	80	80	50	55

7 茶館で勇気のヒューイと話す

8 商業地区でシェン大臣と話す

帝国に向かう飛行機を手に入れるためには、飛行機を大量に保有しているという噂の海賊のアジトに行く必要がある。しかし海賊のアジトに行けるのはルーの渡し船だけ。ところが、ルーの渡し船は、ダムが開いたせいで水量が足りなくて休業中。というわけで、まずはダムを閉めるために、ダムへと続く遺跡のカギをシェン大臣から借りなければならないのだ。



⬆帝国の首都では珍しくない飛行機だが、辺境ではなかなか見ない。人助けと目的達成の一石二鳥の任務だ。

9 商業地区で商人チェンと話す

10 遺跡で皇軍の兵士を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
皇軍の兵士(×2)	長剣	60	60	40	40
幹部	[illegible]	50	50	55	67
臆病な妖鼠	―	60	60	54	0
妖鼠(×2)	―	120	60	74	0

P76につづく









第2章攻略チャート

11 遺跡で龍粉を入手し、壁を爆破する

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
皇軍の兵士(×3)	長剣	60	60	48	48
妖獣	—	60	60	56	0
皇軍の兵士	嵐龍拳	60	60	50	45

12 ダムでチャイ カーと戦う

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
チャイ カー	—	700	700	250	0

13 ダムで翡翠の心を使ってダムを閉じる

遺跡を抜けて、ついにダムへ。ダムを制御する翡翠の心の前には見張りのゴーレムがいる。合言葉「シャオ ファー」を正しく答えられないと戦闘発生。無事に通過して、翡翠の心の力でダムを閉じたあとも、皇軍の兵士や商人ジアンが主人公を襲い、戦闘が起こる。



←フォーカスモードで気をまとった武器攻撃が有効。

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
見張りのゴーレム(×2)	ゴーレム	350	350	204	200
皇軍の兵士(×2)	槍	80	80	72	70
隊長	長剣	200	200	90	100
鉄面団の門弟	長剣	300	300	135	115
悪漢	基本形	80	80	72	56
悪漢	槍	80	80	72	70
商人ジアン	白い悪魔	200	200	90	90

14 茶館でルーと話す

15 海賊の島で海賊を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
海賊(×2)	長剣	80	80	72	65
海賊	隠し拳	80	80	72	65
海賊(×3)	基本形	30	20	20	20
海賊(×2)	槍	30	20	20	20
海賊	基本形	50	30	30	30
海賊	嵐龍拳、テンペスト	250	250	112	110
海賊(×3)	長剣	80	80	72	65
海賊	嵐龍拳、テンペスト	250	250	112	100
海賊(×3)	長剣	80	80	72	65
海賊	嵐龍拳、テンペスト	250	250	112	100
海賊(×3)	長剣	80	80	72	65
海賊	嵐龍拳、テンペスト	250	250	112	100
海賊(×3)	長剣	80	80	72	65
海賊	嵐龍拳、テンペスト	250	250	112	100

16 仕事場で偉大なるガオと話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
妖獣(×2)	—	50	50	61	0
妖馬(×2)	—	80	80	246	0
海賊(×5)	槍	50	50	46	65
鬼の番人	—	300	300	135	145

17 発射指令室で"馬の調剤"を入手

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
シャンシー	妖術	550	550	177	0

18 管制塔で偉大なるガオを倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
海賊(×3)	長剣	80	80	72	76
偉大なるガオ	蛇炎、千刃打撃	700	700	360	307

19 カンの仕事場で狂気のカンと話す

20 森の入り口で森の精霊を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
亡霊(×2)	伝説の一撃	80	86	86	0
さまよう魂	—	80	86	86	0

つぎのページへつづく









※マップ上の記号 ●:気のほこら ●:集中のほこら ○:宝物 ●:アイテム ●:トラップ

第2章攻略チャート(つづき)

21 森でさまよう魂を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
亡霊(×2)	伝説の一撃	80	60	86	0
さまよう魂	—	80	80	86	0
さまよう魂(×2)	—	80	80	86	0
さまよう魂(×2)	—	80	80	86	0
亡霊(×2)	白い悪魔	80	80	86	0
亡霊(×5)	伝説の一撃	60	60	66	0
亡霊	素炎	80	60	86	0
さまよう魂(×2)	—	80	80	86	0

22 巡礼者の宿でさまよう魂を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
さまよう魂(×3)	—	80	60	86	0

23 巡礼者の宿で宿屋の主人を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
ひいき客(×8)	人食い	80	80	50	63
宿屋の主人	人食い/氷のかけら	550	550	247	210
人食い(×6)	—	60	60	60	60

24 巡礼者の宿で恐妻家のホウと話す

25 森の霊の寺院で黒いつむじ風と話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
黒いつむじ風	[illegible]	200	200	50	0
亡霊(×5)	基本形	200	200	86	0

26 森の寺院から天上界へ

27 天上界で妖蛙を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
妖蛙	—	80	80	99	0
妖馬	—	500	500	308	0
妖蛙	—	80	80	99	0
妖馬	—	500	500	308	0
妖蛙	—	80	80	99	0
妖馬	—	500	500	308	0
妖蛙(×2)	—	80	80	99	0

28 天上界で森の霊と話す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
狐霊	—	80	80	200	190
光牙	妖術	350	350	177	0
狐霊(×6)	—	80	80	68	10
森の霊	狐霊	550	550	377	188

29 洞穴で人肉調理人を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
人肉調理人	人食い	550	550	247	200
人食い(×10)	—	60	60	54	56
奴隷(×7)	—	80	80	50	0
使い手	人食い	250	200	90	85
人食い(×14)	—	80	80	99	35

30 洞穴で人食い母を倒す

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
人食い母	鬼	1000	1000	1250	975
人鬼(×15)	—	50	50	50	35

31 ティエンの地で殺し屋リムと戦う

名前(人数)	スタイル	体力	気力	XP	SP
殺蓮団	素炎	200	200	45	70
殺し屋リム	蛇拳	200	200	450	80

海賊のアジトでドラゴンフライを入手し、森の問題を解決して領主ユンから風の地図の写しをもらうと、殺蓮団の調査官リムが主人公を襲撃する。森と海賊のアジトは、どちらをさきにクリアーしてもいいが、回復手段が揃った森で迎え撃つほうが有利なのだ。

32 風の地図とドラゴンフライを得て、狂気のカンに話す

次号 第3章へ!









まだまだ序盤 しっかり経験を積むぞ!!

FORZA MOTORSPORT



経験値はレベル10を超えていても、参加レースはまだレベル0も多い段階。所有しているクルマも少ないはず。有利にレースを展開するには、まだまだ経験不足といえる。そんないまこそ、基本を身に付けじっくり進もう！

spec / racing

フォルツァ モータースポーツ ／ シミュレーションレーシング
マイクロソフト ／ マイクロソフト
発売中（5月12日） ／ 7140円［税込］
HDTV, 5.1ch ／ 最大2人 ／ 最大8人
OP DL VC SR ／ 全年齢
269ブロック以上 ／ ——

さまざまなレースカテゴリーに対応できる 勝てる技術を習得しよう!

初期段階で参戦できる"アマチュアイベント"のレベル0からレベル5のレースでは、ライバルもそれほど速くなく、クルマ、コース、レースに慣れていくことで対応していける。だがそれ以上のレベルのレース、イベントに参戦すると、慣れだけでは勝てなくなる。そういった状況を打破するためには、勝てるテクニックの習得が必須となる。

もちろんドライビングテクニックも大切なのだが，本作ではそれに加えてレースに参加できるクルマを用意できるかが重要になる。イベント、レースの条件に対応できるクルマを用意し，アップグレードしてチューニング，セッティングし，レースに勝てるクルマを作り上げていく。しっかりと条件に適した速いクルマを作れるよう，腕を磨くのだ。

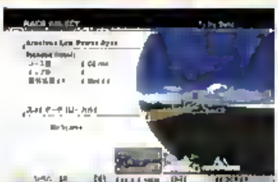
トータルな強さを習得せよ!




⬆➡オーバルコースなら高速走行，峠コースなら旋回性能に対応したチューンをしていく。

テクニック勝負? セッティング勝負? Low Power Open

このレースの条件はパワーに上限を設け，その中で速さを競うというもの。これまでのレースでは資金を有効に使い，ライバルのクルマよりも性能の向上を図り，優位に立った状態でレースに勝ってきた。それがこのレースではできなくなるのだ。厳しい状況だが，制限されているのはパワーだけなので，チューンすべきは軽量化と足回り。ここを強化し，速いクルマを作っていこう！



⬅パワー差がないので混戦に。接触に注意！



➡直線的に走ることを意識しすぎるな！



⬆これまでのイベントでセッティングしたクルマをチューンすると，安くできる。



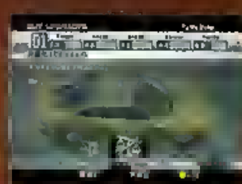
⬆僅差のレースでは，ライバルにプレッシャーをかけていくことも必要になるぞ！

パワーアップが望めないなら足回りで勝負へ!

パワーアップに上限があるレースでは，その中で速く走れるクルマを作らなければならない。その条件を楽にクリアーするには，アップグレードにお金がかからないクルマを探すと手っ取り早い。初期段階で上限いっぱいのパワーのクルマを探すのが王道だが，以前にチューンアップしたクルマのパーツを取り替えてパワーを下げるという方法を使うと，安く済む。資金に余裕があればそこから足回り関係を強化し，より高速で曲がれるクルマを作るようにしよう。



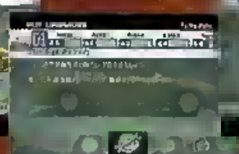
⬅クルマの横揺れを抑えるためにサスを強化。



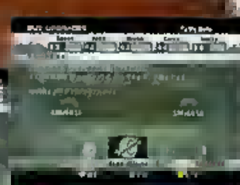
⬅曲がりやすくするにはクルマの軽量化も重要！



⬆クルマの剛性を上げるためにロールケージを導入！



⬇コーナー進入で勝つためにブレーキ強化！



⬆タイヤのグレードアップは超重要だぞ。

同車種、同クラスレースはチューニングで勝負しよう！

同車種，同クラスのクルマによるレースは同コンデションのレースに見えるが，ここでのレースは見えない部分の努力がとても重要に。それがチューニングだ。そのチューニングもやりかた次第で逆に遅くなる可能性もあるので，要注意！



➡追ってくるのは同じ名前のクルマばかり。逃げ切れ。



➡スターティンググリッドにずらりと同名車種が並ぶ。



➡ランエボ・インプのレースではミスが命取りに！

テクニック相応のパワーアップをすること！

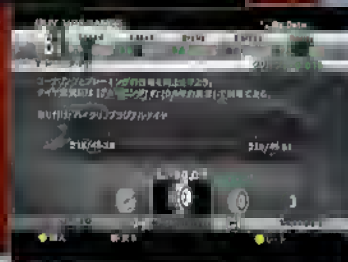
パワーアップ＝速い，というのはベンチマークでの話。その性能を使えるか否かはドライブするプレイヤー次第。そのパワーを扱えなければ，コントロール不能に！



➡パワーアップを抑えるとほかのパーツの補強が可能。



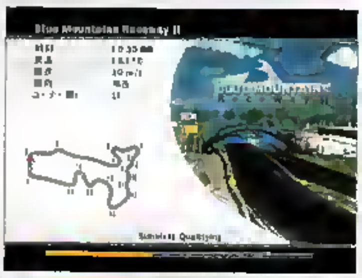
⬆10馬力程度のアップでも操作感は変化する。対応できる？



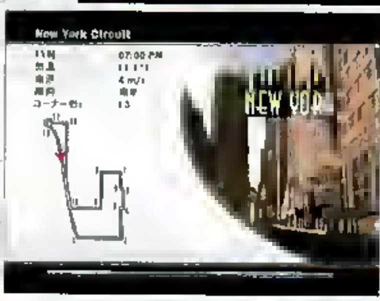
➡パワーアップしたらそれを路面に伝えるタイヤもアップ。

Tuner Face Off

参戦する車種名限定のレースは，チューニングまえの性能自体がかなりハイレベル。このため，レースのレベルがおのずと高くなる。チューニングの方向を間違えるとまったく勝負にならないこともあるので，闇雲にパワーアップを狙わず，コントロールできるクルマ作りをすること。



➡ブルーマウンテンのコースは，高速，低速の場面がある。パワーに頼らず，曲がりやすさも追求せよ。



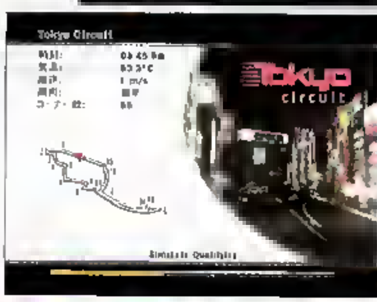
➡直角コーナーの多いニューヨークではブレーキ系もしっかり強化しよう。

Hatchback Challenge

ハッチバックスタイルのクルマにはいろいろなタイプがあるので購入時は選択に困るが，レースに勝つため，すでに所有しているクルマの中から基本性能の高いものを選ぶのも手。これによりアップグレードのお金が節約でき，チューンなどにお金をかけることができるのだ。



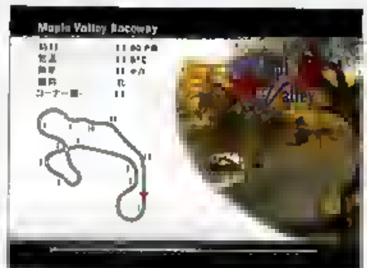
➡高速コーナーの多いリオでは，コーナーで負けないためにも踏ん張れるクルマを作るようにしよう。



➡コース幅が狭く，ウォールヒットの確立が高い東京。慎重な走りが必要だ。

Mid-Engine Event

MR車はスーパーカーに多いが，序盤で乗ることができるものは，ドライビングに軽快さを求めたものが多くコントロールしやすい。しかしその特性がチューニングによって過度になり，即スピン！ということにもなりかねない。操作性を失わないよう，バランスのいい強化をしよう。



➡高速コーナーが多いメイプルバレーでは，MRはグリップを失ってスピンしやすい。グリップ感を大切に。



➡シルバーストーンでは，後半にテクニカルコーナーが多くなる！

クルマを購入してレース参戦も！ Roadstar Challenge

レースをクリアーしていくことでクルマをゲットできるが，ロードスタータイプのクルマをゲットできるレースは序盤にはない。となると，ロードスター限定のレースに参戦するにはどうすればいいか……。やはり購入するしかない！ 購入となると相当の資金が必要になるので，それを見越してアップグレードを抑えつつ貯金しよう。買ったらチューンアップも必要。その資金も残しておこう！



⬆ちょっと高いがホンダのS2000は性能が保証されているので，購入を最優先しよう！



⬆軽くパワーアップするだけでもかなりの戦闘力になる。現在最高速度は268.5キロ！

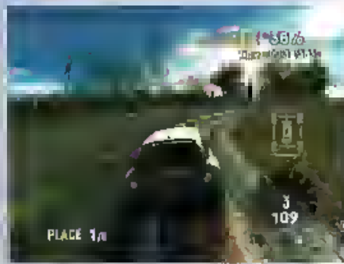
1本道レースは1発勝負!! "ポイント トゥ ポイント"を検証する!!

アマチュアイベントのレースは、コースを周回ためコースを覚えやすくなっているのだが、"ポイント トゥ　ポイント"は周回ができないため。コースを把握し難い。さらにテクニックを必要とする峠コースが行く手を阻む……。それを打開するには徹底的に走るしかないのだが。このとき、せめてドライブするクルマはアマチュアイベントで使用した、慣れたクルマで参戦したい。アップグレードしたクルマなどは、コースに慣れてからで十分だ。

まずレベル0に挑戦! そのつぎへ!

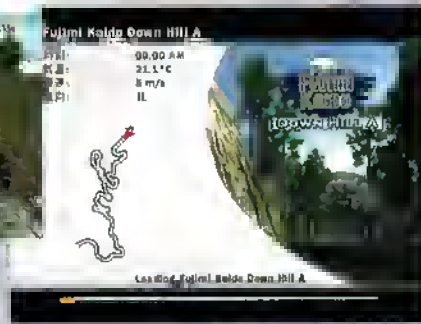


⬆周回レースでは周回数で残りの展開がわかる。1本道のコースでは，画面右上のパーセンテージで把握が可能となる！



⬆ニュルブルクリンクは通常周回コースだが，ここでは一部を使用する。この経験は周回になったときに役立つぞ！

⬇峠系のコースはきついコーナーが多く、暗記必須。ミスばかりだと覚えられない。まずは安全運転を心掛けよう。



序盤はアマチュアイベントでチューンしたクルマで! 走りなれているクルマで参戦!

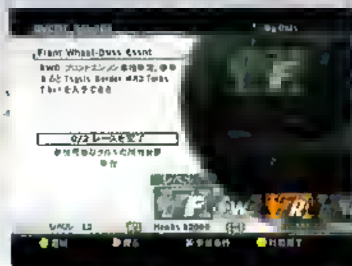
序盤はそのままでオーケー!

レベル0のレースから始めることになるが、当然レースには勝ちたい。となれば、チューンアップや新たなクルマを購入する資金が必要……。この負担を軽減するため、アマチュアイベントでチューンアップしたクルマを使うといい。すでにチューンアップはされているので、その性能は保証されている。このため、レベル0のレースではかなり優位な立場でレースを展開することができる。それもレベル5のレースで戦えるクルマに仕上げているので、レベル0のレースではかなりの戦闘力となる。下手にチューンして遅くなるのは怖いので、とりあえずクルマの性格がわかっているそのままの状態で参戦し、結果を出していこう。このようにして賞金を貯金していき、バトルが厳しくなる峠系のレースで足回りの強化をしていく。さらにレベル5のレースでバトルを優位に運べるよう、どんどん貯蓄するべし。

レベル5では強化へ!

レベル0のレースで節約をしていれば、かなりお金が貯まってきているはず。これを戦いが厳しくなるレベル5のレースに活用していく。ヒルクライムのようなパワーが必要なレースもあるので、まずはパワーアップが絶対条件となる。

さらに、きついコーナーが多いので、ブレーキ系の強化も忘れないようにしたい。コーナーで優位に立てるよう、いろいろ工夫するべし。


⬆クルマの駆動方式はFFが多い。操作性の違いを把握しておくこと！

加速力の強化を!


⬆基本性能の高いクルマをゲットしてもそのままだとスタートで負けることも多い。加速力の強化は必須だ！

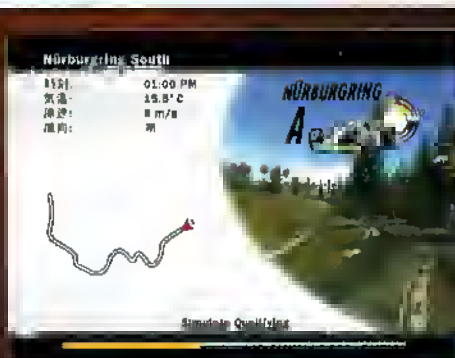


勝つにはテクニックも!

⬅クルマの強化だけではなくテクニックの習熟も不可欠。とくに峠系では、安全な走りが要求される！

あのニュルブルクリンクコースも!

マイクロソフトのドライブゲームには欠かせないコースともいえる"ニュルブルクリンク"がポイント トゥ ポイントで登場する。1周がとんでもなく長いために序盤の周回コースをベースとするイベントで走ることは難しいが、その長いコースをいくつかに区切ってレースをする展開は、『プロジェクトゴッサムレーシング2(以下PGR2)』でもあったスタイル。区切られたコースを少しずつ走ることでコース全体を一気に覚えなくて済む効果が生まれ、いずれ訪れる周回レース時に大きなアドバンテージを生むこと間違いなしだ。また、本作のニュルブルクリンクのコースを走ってみて、『PGR2』そのままの感覚で走るのは危険大。この原因がなんなのかは、きっちり把握できていないが、いずれ検証していきたい。



⬅区切られたコースの"A"。ここは周回コースの序盤の部分になる。高速走行からのコーナーへの進入に注意が必要だ。



➡名物である路面の落書きも当然ながら再現されている。必死に走っているとその確認なんてとても無理。リプレイ時に見るといいだろう。

まずは腕試し！ レベル0の3レース

アマチュアイベントで慣れ親しんだクルマをチョイスし、レベル0に参戦！　レベル0ではFF車限定、4WD車限定、そしてFR車限定のレースの3つがある。

ここでは、レースの舞台になるコースが問題になる。港を舞台にした障害物が存在するコース、そして峠を舞台にしたコース。どちらも高度なテクニックが必要になるぞ！



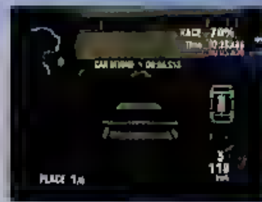
↑さすがに峠が舞台になると難しい。アマチュアイベントでの経験が問われる！

Front-wheel-Drive Event

このコースを走ること自体はそう難しいことではない。問題はレースの行われる場所と時間。場所は港のためか、トラックがコース上に止めてあったりする。しっかり見て走れば問題がなさそうだが、時間帯が夜なので確認が難しいのだ。よ～く前を見て走ること！



↑Iではこのトラックは左側にあるが……。



↑IIは、Iの逆走。となればトラックは反対側！

Four-wheel-Drive Event

4WD車で峠コースのダウンヒルに挑戦。4輪すべてが駆動されるという特性上、そもそも曲がりにくい。さらに4WDの欠点である重い車重が曲がりにくさを生む。ミスを抑えるにはコーナーの進入で早めに減速を行い、それからハンドルを切り始めるようにしよう。



↑ダウンヒルでは減速による荷重移動＋αの力が働く。



↑「A」より「B」コースのほうが厳しいコーナーが多い。

Front-Engine-Rwd Event

FRのクルマでヒルクライムに挑戦する。FRは限界域での操作の幅が広いので、こういった難しいシチュエーションではかなり楽。だがそれも限界を超えれば意味がなくなる。何事もムチャは厳禁なのである。基本であるスローインファーストアウトを心掛けて走るようにしよう。



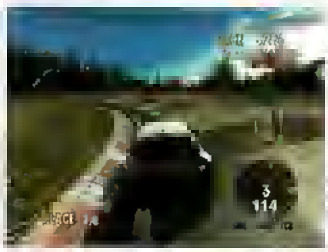
➡コーナーに思い切った進入ができるのはFRの特権。だが油断厳禁！



➡操作性が向上しても、厳しいコーナーは簡単には抜けられないぞ。

慣れたらステップアップ！ レベル5の3レース

レベル0とはいえ、歯ごたえ十分すぎるコースなので、何度もリトライすることも多いだろう。その経験がつぎのステップ、レベル5で役に立つ。なぜならレベル0で走ったコースを再び走ることになるからだ。ここでは駆動方式別のレースのほか、新たに車種限定のレースが登場。クルマの性能差が少なくなるとプレイヤーのテクニックが頼りとなるぞ！



↑ついにあのコース"ニュルブルクリンク"が登場。まずは区間を区切って走る！

Mid-Engine Event

操作性のいいMRでニュルブルクリンクサーキットを走る。テクニカルな部分はないので高速走行が多くなるが、その高速走行がこのMRには仇にもなる。グリップを失うきっかけをできるだけなくすよう心掛けながら走り、トップでゴールできるようにしよう。



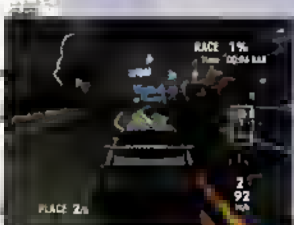
↑縁石が高い。これに乗り上げると走りにくくなる！



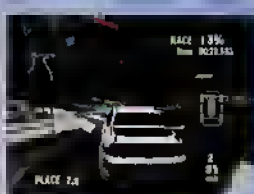
↑コーナーでは縁石の段差に注意してインを攻めよう。

Tuner Face Off

ホンダのインテグラと三菱のエクリプスだけでレースをする。基本性能の高さから見ればやはり乗るのはインテグラ。だが油断はできない。テクニックがなければその性能も生かせないからだ。



↑スタートでアクセルを開けすぎると、ホイールスピンして失敗しやすい。



↑IIの勝負は前半。あとは全開で逃げ切れ！

Rallisport Face Off

WRCの世界で名を馳せるランエボとインプオンリーのレース。となると非常にレベルが高い。ちょっとしたミスで追いつかれ、抜かれてしまうことも。こうなると追いつくのも難しくなるので、チューンもしっかりやりつつ安全確実に走れるようにし、ミスを抑えて優勝を狙いたい！



➡ヒルクライムは減速効果が強くなる。ワインディングでは減速しすぎに注意。

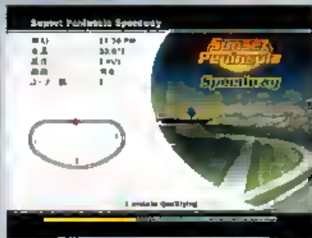


⬅切り返しも多いので、すばやくラインを移動して進入しよう。

まだまだ序盤。チューニングを勉強しながら速くなる術を学んでいこう！ チューニング講座

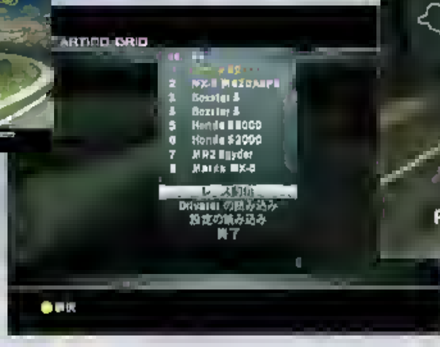
闇雲にアップグレード、チューンアップをしても扱えなければただの鉄の塊！速く勝てるクルマにできるかが勝負！

勝つためには単純にパワーアップするだけではダメ。どこかに偏りがあるとコントロールが難しいクルマとなってしまい，結果が出ない。やはり速く走るためには，バランスのいいチューニングが重要になる。パワーアップしたなら，そのパワーを路面にきちんと伝える必要があり，コーナーでは遠心力によりその力がより伝わりにくくなるので，それも考慮しなければならなくなる。そういった状況をしっかり把握し，対処することで効率よくパワーを使えるようになり、速いクルマが完成する。



↑オーバルコースでは，最高速重視。その状況下でグリップを失わないクルマを作ることに。

まずは自分の走りの癖を把握しよう！



➡チューニングを完璧に行って，スターティンググリッドの先頭になるよう仕上げるべし！



↑パワーアップしても，そのパワーが路面に伝わりにくいと意味がない。すぐに順位を落とす，そんな事態にならないように！

パワーアップだけでなくトータルなアップを！ つねにバランスを考えて！

レースには直線だけでなく，コーナーがある。そのコーナーも高速で曲がれるものから思い切り減速しないと曲がれないものまであり，さらにアップダウンが加わる。これらの状況でパワーを効率よく使い，速く走るにはどうすればいいか。それに対応していくことがチューニングなのである。パワーアップをしたらそれを効率よく，いかに4つの車輪に伝えられるか。コーナーでは遠心力が働くので，内側のタイヤのグリップは低下し，外側のタイヤの負担が増す。そして，限界を超えれば滑り出す。この遠心力を受けてクルマが傾くのをサスペンション強化で抑え，さらにタイヤのグリップを上げて滑り出すのを抑える。これらをコースに合わせて行っていきたいが，序盤はパーツのセッティングにかなり制約があるので，思いどおりのチューニングはしにくい。限られた中で，最高のチューニングを行っていく術を学んでいこう。



↑FFは前輪のグリップが抜けると遅くなる。空気圧を調整してそれを解消。



←扱いやすいホンダS2000であっても，バランスを無視すれば操作しにくいクルマになってしまう。

バランスが悪いとミスを連発！

曲がらないクルマでは…



➡オーバースピードでのコーナー進入はFFの鬼門。タイヤの空気圧調整で，少しでも操作性向上を追求していく。

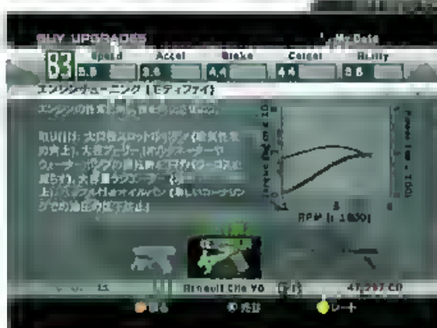
パワーを生かせるクルマ作りを心掛けよう！ より有利なレース展開へ！

クルマにかかる負担を解消していくことで操作性を向上させ，クルマを前へ前へ進められる力へ変換していくことができる。単純にコーナーで踏ん張れるクルマを作ればいいのだが，クルマによって，またドライビングによっていろいろな状況が生まれてくる。その最たるものが駆動方式の違い。FFであれば前輪で操舵と駆動を行っているので負担が大きく，グリップを失うと操作不能になる。過度にフロントに荷重移動させないようにすること。FRであれば，パワーアップをしていくと後輪が滑りやすくなるので，ややアンダーステア気味にセッティングするといい。MRはさらにスピンしやすいので，タイヤのグリップを上げてそれを回避していく。4WDであれば安定感は抜群だが，アンダーステアが強いので，フロントへの荷重移動を多くさせ，オーバーステア気味にしておこう。これらの特性を把握して，ミスを回避できるように腕を磨くのだ。

操作感、結果からさらに煮詰めチューンアップへ!!



↑最高速重視にするか，加速重視にするか，ギアを微調整するだけでも効果が変わってくる。コースによって使い分けろ。



←チューンが施されているクルマならば，ある程度パワーアップ重視でも大丈夫だ！

プロドライバーを目指そう!? フォルツァマスターへの道
第1回：まずは『補正』を覚えよう!!

昨今のクルマは技術の向上により、電子制御で走行中の不具合を解消してくれる機能がある。それが"補正"だ！

本作にはコーナーなどで曲がりにくい状況を回避する"STM"、コーナー進入などでのオーバースピードを抑える"ABS"、そしてホイルスピンを抑えて効率よくトラクションをかけていく"TCS"の3つの機能がついている。もちろん、これらは実際のクルマにも搭載されている機能だ。

本物のクルマでは安全に運転する必要があるので、これらの機能がしょっちゅう機能してもらっては困るのだが、レースのようにクルマの限界状態で走る中では、この機能が非常に効果を発揮することになる。とくにコーナーではその効果は絶大。レースゲームでは、コーナーを曲がれないというシチュエーションが多く見られる。これはコーナーを曲がれるまで速度を落とし切れていないため遠心力が強くなり、その力に耐えられず外側にふくらむのが原因。この不具合を便利な3つの機能が働くことで、しっかり補正をしてくれる。おかげでコーナーをスムーズに曲がれるのだ。その機能が効いているかどうかは、画面の右下にある3つのゲージの点灯でわかる。



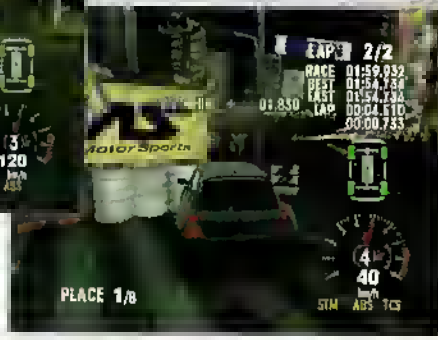
↑左コーナーの進入でミス。画面右下を見るとすべての機能が点灯している！

補正の恩恵は思っている以上に大きい!!

走っているときは、補正の機能が働いているかどうか確認するのは難しい。それを確認したい場合は、リプレイを見るといいだろう。ここではテレメトリシステムでクルマの状況を把握できるが、この補正が効いているかどうかもプレイ時に確認できる。もちろんリプレイでその機能が働いた原因を追究することも可能。操作ミスでその状況に陥っているのか、クルマのチューニングによって起こっているのかを検証し、補正が効かないようにしたい。オーバースピードで進入するのを抑え込めば"STM"の点灯を抑えることができるが、"ABS"と"TCS"はアクセル、ブレーキワークで決まる。無理な加減速を行わないようにして点灯を抑えよう！



←補正には、壁に激突したときに飛ばされる量を抑え、二次被害を抑えてくれる効果もあるのだ。ありがたい！



補正効果絶大!
→"STM"と"ABS"が効いていてもコーナーを曲がり切れない！　根本的にムチャをしすぎている証拠だ！

コーナーがとても楽になる! STM

限界を超えてコーナーリングをしてしまったときにコンピューターが自動的にブレーキ操作を行って、安定した状態で曲がれるようにしてくれる。路面のアップダウンなども影響するが、最大の原因は進入速度のオーバー。STMによりある程度のオーバースピードなら、コースアウトを未然に防いでくれるのだ。


←グリップがなくなるとコントロールが不能になるぞ！



→FRでも無理をすれば"STM"のお世話に。効果絶大！

コーナー進入で効く! ABS

高速からコーナーに進入できる速度に落とすためにはブレーキを使うが、急にブレーキをかけるとタイヤがロックする。するとハンドル操作が一切効かなくなってしまうのだ。そんな状況で、断続的にブレーキを解除させて、タイヤに曲がるための仕事をさせる補正機能が"ABS"だ。作動すると制動距離は少し長くなるが、減速させせつつクルマの姿勢制御ができるメリットは極めて大きい。



↑この"ABS"も万能ではない。限度を超えていればその機能でもカバーしきれなくなる。何事も安全運転で！

加速時の効果が出る! TCS

この機能は、パワーのあるクルマによくついている。コーナーでパワーをかけすぎてしまったり、滑りやすい路面やホイルスピンをしてクルマが不安定になるときに効いて、グリップを失わないように調整をしてくれる。レースではスタート時にも効果を発揮し、順位維持に大きく貢献してくれる！


→スタートでホイルスピンは最悪。すぐに順位を落とす！


←オーバーパワーになると不安定に。これを抑えてくれる。

エックスエ攻略

最終ステージまで一挙攻略！ 復讐劇の幕が下りる…

RED・DEAD REVOLVER





一家襲撃の真相、片腕の男、指揮した将軍、バトルロイヤル、そして裏切りの男。すべての事件が一本の線につながったとき、レッドの復讐劇は終焉のときを迎える……。

タイトル	レッド・デッド・リボルバー	ジャンル	ガン・アクション
発売元	カプコン	開発元	Rockstar Games
発売日	発売中(5月26日)	価格	6980円[税込]
対応	HDTV、5.1ch	プレイ人数	1人(2～4人)
ライブ	非対応	対象年齢	15歳以上 推奨
ブロック	8ブロック	その他	―

シークレットコードを入手してチャレンジモードを制覇しろ！

全ステージクリアー後に挑戦できるチャレンジモードだが、後半になるほど難度が上がり、クリアーも難しくなる。そこで、特定のチャレンジをさきにクリアーし、シークレットコードを入手してしまおう。シークレットコードとは、不死身や銃の威力アップなど、レッドを強化してくれる特殊な設定。このシークレットコードを手に入れてしまえば、多くのチャレンジが簡単にクリアーできるぞ。これで全チャレンジ制覇だ。



➡ゲーム中、スタートボタンで設定可能だ。



➡不死身が入手できれば、かなり楽になるぞ。

チャレンジ27　不死身

その名のとおり、不死身になるコード。最終ステージのチャレンジだが、クリアーは難しくない。最初に不死身を手に入れ、ほかのコードの収集へ。

チャレンジ24　無限デッドアイ

デッドアイ(スキル)が制限なしに使えるコード。コンボを稼ぐチャレンジで絶大な効果を発揮する。黄金銃を入手していれば、ケリーも即死だ。

チャレンジ25　黄金銃

銃の威力が格段に上がるコード。ボス戦や、時間制限のあるチャレンジに非常に有効。不死身のコードがあれば、このチャレンジもクリアーしやすい。

チャレンジ20　バイト・ザ・バレット

すべてのショットがヘッドショットになるコード。黄金銃と組み合わせることで、ほとんどの敵が即死。無限デッドアイを使えばチャレンジも楽勝だ。

STAGE 11 ランチ・ウォー

WANTED：ホルスタイン・ハル
クリアーボーナス
GOOD：THE RANCH
EXCELLENT：ホルスタイン・ハル

このステージは、アニーを使ってのプレイとなる。まず馬に乗った敵を排除し、牛小屋に向かう。2階に敵が潜んでいるので注意して近づこう。牛を助けるために扉を撃つのだが、このとき近づきすぎないこと。中から敵が出現する場合があるからだ。追加の第2陣を倒すと、北側の斜面から第3陣がやってくる。出現ポイントに照準を合わせ、狙い撃ちしよう。ボスは、牛に乗ったふたり組。こちらも牛に乗り、近づき過ぎないように戦うのが理想。照準を固定し、すれ違いざまに撃とう。



⬅牛の操作には慣れが必要。とにかく離れて戦おう。



➡⬇牛小屋には近づきすぎないこと。第3陣はここを狙う。



CHALLENGE MODE チャレンジモード

$200以上のコンボを叩き出せ！
追加キャラ：スモディ

第3陣を引き寄せてからコンボを狙えば稼げる。胴に数発撃ちこみ、ヘッドショットで倒すようにしよう。不死身があるとコンボに集中できる。



⬅第3陣を近くまで引きつけて倒せ。

STAGE 12 ウイスキー・ショット

WANTED：サム
クリアーボーナス
GOOD：ダン
EXCELLENT：サム

ステージ序盤は、拳銃なしの殴り合いからスタート。ピンをかまえ、Bボタンで斬りつけて戦おう。女性を助けるように敵を倒すこと。2階の浴室では、ライフ上限アップが購入できる。

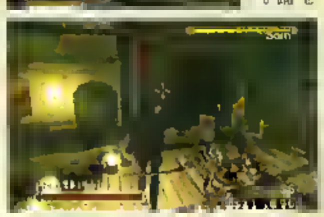
シーンが変わると拳銃が使用可能になる。踊り子が出現したら、すばやく倒してステージの上へ。ここ拠点に2階の敵を倒していこう。ボスが下に降りたら、突進を避ける。障害物に当たると怯むので、そこで撃ち込もう。障害物がなくなったら、ピンでの斬りつけが確実。時間はかかるが安全だ。



⬅障害物がなくなったら、序盤同様にピンで斬りつけよう。



⬅⬇格闘ではピンを使いこなそう。敵踊り子はすばやく倒せ。



CHALLENGE MODE チャレンジモード

踊り子を死なせるな
追加キャラ：ナタリー

つねに踊り子の近くで動き、近づく敵を倒すように。黄金銃とバイト・ザ・バレットがある場合、素手の殴りが強化される。ピンは使うな。



⬅コードを使い、素手の殴りを強化。

STAGE 13 裏切りの男

WANTED：THE BRIDGE
クリアーボーナス
GOOD：THE BRIDGE
EXCELLENT：ライフ上限アップ

照明弾を使って砲台を突破しろ!

このステージでは、ディエゴ将軍を使ってのプレイとなる。序盤は対岸から迫る敵兵を倒していく。橋の下へ降り、味方兵を援護しながら戦おう。ある程度敵を倒すと砲台破壊の指示が出る。砲台を破壊するにはスキルを使い、照明弾を敵砲台に撃ち込む必要がある。照明弾の飛距離は非常に長く、対岸から十分に狙うことが可能だ。照明弾のリロード時間に近くの敵を排除しよう。

砲台に照明弾を撃ちこめ!



←対岸から敵兵がつぎつぎと攻めてくる。川へ入り、上陸を阻止しろ。



←対岸から照明弾は届く。ズームを使おう。

爆破部隊を守りぬけ!

一定時間が経つと橋爆破の指令が下り、爆破部隊員2名が出現する。隊員が爆弾をセットするまで守り抜かなければならない。左右に分かれる爆破部隊を守るには、橋の下をジグザグに移動しながら敵を倒していくしかない。爆破部隊の位置をつねに確認しよう。



➡爆破部隊に集まってくる敵兵を集中して狙え。

CHALLENGE MODE チャレンジモード

爆破部隊を死なせずクリアしろ!
追加ステージ：Fallen Creek

最後の指令である爆破部隊をひとりも死なせないでクリアーがチャレンジモードの内容だ。チャレンジを確実に成功させるために、前段階で敵砲台は全滅させておきたい。あとは上記で説明したように、橋の下をジグザグに移動しながら敵兵を倒していくのが基本戦法だ。爆破部隊の位置を確認し、攻撃を受けていないか注意しておこう。シークレットコードの不死身、黄金銃があれば楽になる。



➡爆破部隊を見失わないように、周囲を見回そう。

STAGE 14 サンセット・キャニオン

WANTED：駅馬車
クリアーボーナス
GOOD：TWIN REVOLVERS+
EXCELLENT：スキルゲージ増加

見張りを狙撃し、馬を盗み出せ!

このステージでは狙撃が重要になるので、射程のあるライフル系と、ボス戦で有効なダイナマイトを装備してからスタートしよう。まずは岩陰に隠れながら、右回りに移動。見張りの姿が確認できたら、ライフルで狙撃。ヘッドショットを失敗しても焦らず、次弾を撃ち込もう。進むと高台に上がれる坂があるので、左の建物を目指しつつ移動する。周囲には見張りがウロウロしているので慎重に進むこと。廃屋には馬が置いてあり、これに乗るとボスが出現する。廃屋の周囲、壁の裏にも敵は潜んでいるので慎重に進み、倒していこう。



←ヘッドショットが失敗しても慌てるな。



←見張りが後ろを向くまで待ち、狙い撃て。

ダイナマイトで武装駅馬車を吹き飛ばせ!

武装駅馬車はマップ上をぐるぐると移動し、ライフル、ガトリング砲で攻撃してくる。基本的には高台を拠点とし、距離をとりながらライフルで狙撃。駅馬車が下段に向かったら、高台からダイナマイトを落としてやろう。爆発に時間がかかるので、先読みで投げよう。



➡効果抜群だが、命中まで下がってしまう欠点もある。

CHALLENGE MODE チャレンジモード

敵に気付かれずに馬を盗め!
追加ステージ：サンセット・キャニオン

このチャレンジの"敵に気付かれずに"とは、"敵を倒さずに"というわけではない。周囲に見張りがいたら一撃で倒しても問題ないのだ。ヘッドショットが失敗しても、相手がこちらを捜している最中に倒してしまえば、それもセーフ。巡回中の見張りの口笛が聞こえたら、周囲を警戒。見つけたら狙撃しよう。黄金銃、バイト・ザ・バレットがあれば一撃で倒せるので、非常に楽になるぞ。



➡この坂道が危険ポイント。口笛が聞こえたら注意。

STAGE 15 ベアマウンテン

WANTED：グリズリー
クリアーボーナス
GOOD：シャドー・ウルフ
EXCELLENT：スタンディング・スネーク

足音を立てずに慎重に進め

このステージではシャドー・ウルフを使用してのプレイとなる。メイン武器である弓矢は、リロードがなく使いやすい。しかし、かまえ中は移動が遅いので、こまめにかまえを切り替えよう。

このステージの注意点は、見張りを見つけたら早めに倒しておくこと。無理に奥まで進み気づかれると、大量の敵と戦うはめになる。慎重に進み、確実に見張りを処理していこう。複数の敵と戦う場合には、スキルの火矢が有効だ。スタート地点から右壁沿いに進むと、箱からライフルが入手できるぞ。





←↓見張りの動きを観察しつつ、確実に倒せ。

3回ジャンプが攻撃のチャンス

グリズリーは、トーテムポールの上を飛びながら攻撃してくる。3回ジャンプするとナイフ投げが来るので、その瞬間にヘッドショットを狙おう。ダメージを与えると地上に落ち、接近戦を仕掛けてくる。スキルの火矢で動きを止めつつ、逃げ回るのが得策だ。



➡す速い動きを追うためにも、ライフルで戦おう。

CHALLENGE MODE チャレンジモード

見張りに気付かれず一番奥まで進め!
追加キャラ：グリズリー

このチャレンジは非常に難しく、シークレットコード黄金銃、バイト・ザ・バレ[illegible]。この[illegible]があれば、敵に発見されるまえに倒すことができるからだ。しかし、シークレットコードがあるからといって容易ではない。[illegible]しゃがみ移動（左クリック）を使い、見張りの配置を覚え、見つけた瞬間に倒すといったテクニックも必要だ。何度も挑戦し、見張りの位置を確認しよう。



➡不意討ちのごとく出現する見張りもいるので注意。

STAGE 16 脱出

WANTED：なし
クリアーボーナス
GOOD：———
EXCELLENT：———

ナイフを使い、音を立てずに殺せ

このステージは、ナイフのみでスタートする。乱戦を避けるため、音を立てずに敵を倒していくのが基本となる。しゃがみ移動で敵の背後を取り、ナイフ投げでヘッドショットを狙おう。ミスがなければ一撃死だ。左手の部屋から鍵を入手し、つぎのエリアへ移動。

音を立てずに敵を倒しつつ、右壁沿いに移動。橋前の敵を掃除したら、橋を渡った先にある牢屋で鍵を入手し、右壁沿いで倉庫へ。倉庫で鍵を入手したら牢屋まで戻り、女性を助け、鍵を入手。再び右壁沿いに進めば、ボスの待つ部屋にたどり着く。右回りと覚えよう。



←スタート地点の牢屋では毒液ボトルが購入可能だ。



←背後に回りこみ、ナイフ投げで頭を狙え。



←まずは牢屋で鍵を入手。女性の救出はあと回しだ。



←女性を助け出したら、もう一度話しかけてみよう。



➡右壁沿いに進むと、倉庫がある。中で鍵を入手。



➡右壁沿いに進むと、ボスの待つ部屋の扉に着くぞ。

3人組を相手にデュエル！

ボス戦は、3人組とのデュエルとなる。一度に3人を倒すのは至難の技。中央と左右どちらかの敵に2発ずつロックオンし、確実にふたり倒すのが無難な戦法だ。デュエルによりダメージを受けるが、これで死ななければ戦いは続行できる。残った敵を倒そう。

➡無理はせず、確実にふたりを倒すようにロックオン。



STAGE 17 金鉱

WANTED：バフィエス大尉
クリアーボーナス
GOOD：THE MINE
EXCELLENT：スマイリー・フォクス

デッドアイを使い、速攻で殺せ！

このステージは、火炎瓶使いとライフル使いのボス戦のみ。火炎瓶使いは下段にいるので、近づいてくるライフル使いから相手にしよう。近づかれたら、デッドアイで先制攻撃。十分に撃ち込んだらさらに近づき、打撃攻撃（Bボタン）をくり出そう。打撃が当たると怯むので、そこでヘッドショット。撃ったらまた近づき、打撃で怯ませる。このくり返しが有効だ。

銃器による打撃が効果的！



➡相手が近づいてきたら、すかさずデッドアイ！先制攻撃だ。



➡打撃が当たると怯むので、銃で狙い撃て！

火炎瓶にだけ注意しろ！

ライフル使いを倒すと、火炎瓶使いが上段に上がってくる。火炎瓶は射程が長く、遠距離での撃ち合いは意外と危険。物陰を利用し、近づくほうが安全だ。近づいたら、積極的に格闘を狙ってみよう。ライフル使い同様怯むので、ヘッドショットを狙うのだ。

➡火炎瓶は物陰でかわし、近づいて打撃を狙え！



CHALLENGE MODE チャレンジモード

3分以内にクリアしろ！
シークレットコード：こんぺいとう

➡打撃→ヘッドショットが決まれば、大ダメージだ。



基本的な戦法は、上記で説明した方法と同じ。打撃で怯ませ、ヘッドショットが決まれば速攻で倒すことができる。強力な銃が揃っている状態ならば、より確実だろう。シークレットコードの黄金銃、バイト・ザ・バレットがあれば、1分以内クリアーも可能だ。入手できる"こんぺいとう"とは、流血表現が"こんぺいとう"として表示されるもの。戦いに疲れたら、こんぺいとうを選ぼう。

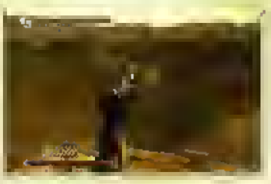
STAGE 18 駅馬車

WANTED：なし
クリアーボーナス
GOOD：———
EXCELLENT：———

出現順番を覚えて殲滅せよ！

このステージは、バッファローを使用してのプレイとなる。馬車は自動で前進し、それを追うように敵騎兵が出現する。馬車には耐久力があり、これが破壊されるとミッション失敗だ。

ステージ攻略で重要なのは、敵の出現位置を覚えること。敵は4人ひと組で決まった順番で出現するので、出現場所がわかれば対処もしやすい。簡単に出現順番を説明すると、第1〜6陣までは馬車後方、第7〜10陣までは馬車前方、第11陣後方、第12陣前後からとなる。確認しながら挑戦しよう。



←↓出現順番を覚え、近づかれるまえにズーム。



スキルを使い、まとめて倒せ！

バッファローのスキルは、爆風を巻き上げる強力な射撃。使いどころとしては、敵が密集している瞬間だ。中央の敵を狙って発射しよう。また、照準が間に合わないときに使うのも効果的。大まかな照準でも当てることはできるので、敵を逃したくないときに使おう。

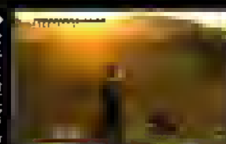
➡密集してやってくる敵には、スキルが効果的だぞ。



CHALLENGE MODE チャレンジモード

敵を40人以上倒せ！
シークレットコード：画面表示なし

➡後半は逆光で敵を見つけにくい。出現場所を狙え。



このチャレンジに出現する敵は、4人×12陣の計48人。ほとんど逃すことはで[illegible]えるしかないだろう。基本攻略で説明した出現順番は、チャレンジでも変化はない。馬車の前後、どちらから出現するか[illegible]トコードは無限デッドアイが効果的だが、簡単になるとは言えない。最終的には、す速いサイティングだけが頼りになる。

STAGE 19 地獄の細道

WANTED：スタンディング・スネーク
クリアーボーナス
GOOD：バッファロー
EXCELLENT：ガブリエル・ナバーロ

逆光の中の敵を見つけ出せ！

引き続き、バッファローでのプレイ。基本ルールは前ステージと同じで、駅馬車が破壊されたらミッション失敗だ。

敵は左右の岩山から姿を現すネイティブアメリカン。弓矢を使い、バッファローと馬車にダメージを与えてくる。逆光が厳しいが、早めに見つけて狙撃していこう。また、馬車に飛び乗ってくる敵もいる。倒すと回復アイテムを出すので、近づいて倒したい。

怪しい人影は狙って撃て！



←夕日の逆光で見えにくいが、人影に照準を合わせて確認しよう。



←馬車から落ちた敵も逃さず倒すことが重要。

危険な出現ポイントを覚えよう

このステージでは、1体の敵の見逃しが混乱を招き、危機的状況に陥ることが多い。見落としやすい場所、大量の敵が出現する場所を覚えておこう。とくに危険と思える場所は、下に写真で示したので確認してもらいたい。

ほかに注意する点は、落ちた敵の対処。放置しておくのは危険だが、率先して倒す必要もない。周囲を排除してから、後ろを向いて倒そう。また、火矢を使ってくる敵も危険。馬車に大ダメージを与えるので、早めに倒したい。



←ふたり目が飛び乗って来たら注意が必要。



→3人並ぶ場所まできたら、前方に注意。



←火矢使いがふたり続くので気を抜くな。



→最終地点には7人の敵が出現するぞ。

STAGE 20 ディエゴの要塞

WANTED：ダレン大佐
クリアーボーナス
GOOD：ライフ上限アップ
EXCELLENT：ダレン大佐

確実に倒しながら通路を進め！

スタートしたら、適度に周囲の敵を排除。左側の建物にいる狙撃兵を倒し、ジャンプを使って建物の中へ。ここから要塞の裏手に回ることができる。

建物の中は直線的な狭い通路で構成されている。壁をバリケードにし、ライフルで狙い撃ちしていこう。敵も壁をバリケードに止まることもある。その場合はダイナマイトを使い、吹き飛ばすのが効果的だ。奥まで進むと、ガトリング砲が使えるようになる。しかし狙い撃ちされるので、使うのはやめておこう。スタート地点に戻り、広場の敵を排除すればボスの登場だ。



←ベランダにジャンプで上り、建物内を進め。



←狭い通路ではダイナマイトが効果的だぞ。

遮蔽物を挟んで大砲を避けろ！

ボスは片腕が大砲になっているダレン大佐。正面に立つと大砲を放ってくるので、遮蔽物を挟みながら後ろへ回ろう。ボスが光ると大砲発射の合図なので、遮蔽物の陰へす速く退避。大砲さえ気をつけていれば、問題なく倒せる。無理に撃ちこまないのが得策だ。



→光ったら大砲の合図！遮蔽物の陰へ退避しよう。

CHALLENGE MODE チャレンジモード

$300以上のコンボを叩き出せ！
シークレットコード：バイト・ザ・バレット



→耐久力のある敵も多いので、コンボは稼ぎやすい。

コンボを狙う場所はスタート直後の広場か、建物内の長い直線通路だ。スタート[illegible]線通路が確実だろう。コンボのコツは弱い銃を使い、胴体に撃ち込んでからのヘッドショットで締めること。デッドアイを[illegible]ることが重要だ。シークレットコードの無限デッドアイがあれば、コンボも容易だろう。賞金銃は切っておくように。

STAGE 21 終着点

WANTED：なし
クリアーボーナス
GOOD：――
EXCELLENT：――

列車に飛び乗り、後部車両を切り離せ！

このステージでは馬に乗り列車を追いかけるのだが、ひとつ注意点がある。それは、列車と離れて並走しないこと。この状態になると大砲が発射されるので、列車に近づくように走ろう。

前方に進むと列車に飛び移れるポイントがあるので、そこから列車内へ。後方の敵を倒し、屋根に上ってさらに後ろへ。接続部のレバーを撃ち、後方車両を切り離そう。再び馬に乗り、前方の車両へ。扉を撃ち開けたら、列車に飛び移ろう。目の前にあるレバーでもう一両切り離せば、つぎのシーンだ。





↑↓大砲車両は危険。レバーで切り離すのだ。

ガトリング砲で機関車を壊せ！

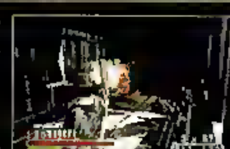
2両切り離すと、並走する味方列車が登場する。今度はこれに飛び移り、ガトリング砲で機関車を撃ちまくれ！照準が赤く光る場所はすべて破壊可能なので、壊していない場所はないかチェックしよう。ガトリング兵や騎兵が邪魔な場合は、ライフルで対処しよう。



→機関車が止まるまでガトリング砲を撃ち続けろ！

CHALLENGE MODE チャレンジモード

$200以上のコンボを叩き出せ！
シークレットコード：画面効果なし



→チャンスは2回。失敗したらすなおにリトライ。

このステージでコンボを稼ぐチャンスは2回。1回目の列車飛び乗りのあとと、[illegible]チャレンジに比べたら、$200はそう難しくはないだろう。より確実に狙うならば、威力の低い拳銃とシークレットコー[illegible]入手できる"画面効果なし"とは、陽炎などの演出効果をカットするもの。臨場感はなくなるが、見やすさはアップする。

STAGE 22 悪魔たちと天使たち

WANTED：ディエゴ将軍
クリアーボーナス
GOOD：THE RANCH
EXCELLENT：ディエゴ将軍

砲撃をかわし、兵隊を倒せ

このステージではダイナマイトが役立つので、装備してスタートしよう。まずは、列車から降りてくる敵を倒していく。ガトリング砲が厄介なので、列車の反対側に回り込もう。これだけでガトリング砲は無力化できる。また、列車から離れると大砲の射角に入ってしまうので、列車に近づいて戦おう。

ある程度兵隊を倒したら、ときどき列車から照明弾を発射するディエゴ将軍を狙う。まともに撃ち抜くのは難しいので、窓が開いたらダイナマイトを投げ込んでやろう。一定ダメージを与えれば、ディエゴ将軍との対決となる。


←ガトリング砲は反対側には向かないのだ。


←窓が開いたらダイナマイトを投げ込め！

ディエゴ将軍を中心に円を描け！

ディエゴ将軍のライフルは強力で、しかも正確。照明弾が命中すると大砲の援護射撃も来るので、離れて戦うのは危険すぎる。近距離戦を挑もう。

基本的にはディエゴ将軍を中心に円を描くように移動し、ダメージを与えていく。照明弾の準備が見えたら、岩陰に隠れるように移動しよう。岩に照明弾が当たったら、そこへディエゴ将軍が近づくように位置取りをする。うまくいけば、砲撃にディエゴ将軍が巻き込まれ、大ダメージとなる。


←ディエゴ将軍を中心に円を描け。


→打撃攻撃には注意しよう。


←照明弾は岩陰で回避しよう。


→うまく誘導し爆発させるのだ。

STAGE 23 バトルロイヤル

WANTED：なし
クリアーボーナス
GOOD：――
EXCELLENT：――

早撃ちの腕前を見せてやれ！

ついに5000ドルの賞金が懸かった早撃ち大会が開催される。このステージでは、ふたりのガンマンとデュエルすることになる。ひとり目は、ガブリエル・ナバーロ。アル中なのか、手が震えている。いままでのデュエル経験を活かせば、余裕で勝てる相手だ。ふたり目は、口だけは達者なキッド・クーガー。散々大口を叩いていた小僧に、世間の厳しさを教えてやれ！

大口は地獄で叩いてな……


←ここまで生き残れたガンマンなら、余裕で勝てる相手だぞ。


←生意気な小僧に大人の本気を見せてやれ！

決戦まえに英気を養え

大会初日が終わると、場面は酒場に移る。ジャックや保安官、ケリーと話すことが可能だ。彼らと話をし、情報を集めておこう。マスターからは、スキルゲージ増加のレッドアイを購入することができる。酒場の2階の寝室に入れば、このステージはクリアーだ。


→保安官に話を聞けば、ケリーも緊張しているらしい。

最後の買い物 ウィドウメイカーは忘れずに


←お金は使い切る気持ちで問題ない。

ステージ22クリアー後のプリムストンが、買い物できる最後のチャンス。バトルロイヤルと今後の激戦に備え、武器の補充は忘れずにしておこう。とくに強力な拳銃、ウィドウメーカーは必ず購入すること。また、強力な大口径ライフルも購入しておきたい。後半のステージで役立つ一品だ。ほかに雑貨など、買い忘れていたものもまとめて購入してしまおう。武器を修理できる程度の金額が残れば、このあとも十分戦うことができる。

STAGE 24 決戦

WANTED：ミスター・ケリー
クリアーボーナス
GOOD：スキルゲージ増加
EXCELLENT：ミスター・ケリー

最速VS最速！ 勝負は一瞬で決まる！

ついにケリーとの決着であるが、そのまえにサブウェポンには火炎瓶を用意しておこう。あとの戦いで役に立つ。

ケリーは、いままでの相手とは比べ物にならないほど銃を抜くのが早い。さらに銃も強力で、2発受けると死んでしまう。デュエルに勝つには、最速に近いドロウが必要。そして、確実に4発以上撃ち込むことだ。反撃を受けても、照準を定めてトリガを引くことを忘れずに。反撃を受けずに勝つには最速でドロウし、拳銃を抜く腕から狙わなければならない。かなりのテクニックが必要なので、無理しないこと。


←最速のドロウを目指して、何度も挑戦だ！


←反撃があると考えて戦うしかない。

市民を巻き込むケリーを許すな！

デュエルが終わると、ケリーは見物人を巻き込んで銃撃戦を始める。戦いかたとしては、数発撃ち込んでからデッドアイを使用。ここで怯んだら、すかさず火炎瓶で攻撃しよう。うまくいけば、これで勝つことができる。市民を巻き込まないよう、場所を考えよう。


→使用に危険が付きまとうが、当たれば効果は抜群だ。

CHALLENGE MODE チャレンジモード

ケリーを1分以内に倒せ！
シークレットコード：無限デッドアイ

まともに戦うと、1分以内というのはかなり厳しい。ケリーは逃げ回り、市民が邪魔になり狙いを定めにくいからだ。やはりここは、シークレットコードの不死身と黄金銃を入手してから挑戦するのが賢明だろう。黄金銃があれば、一撃でケリーを倒すことも可能だ。しかし、注意点がひとつ。不死身も黄金銃も、デュエルでは効果がないということ。デュエルに勝つ腕前もしっかりと磨こう。


→黄金銃があれば、1分以内も楽勝。コードは偉大。

STAGE 25 包囲網

WANTED：ジェイソン・コーネット
クリアーボーナス
GOOD：MANSION GROUND
EXCELLENT：ジェイソン・コーネット

ダイナマイトで中ボスを吹き飛ばせ！

まずは地上の敵を倒し、バルコニーの中ボスをライフルで狙い撃ち。余計なダメージを食らわないよう、慎重に狙おう。バルコニーの中ボスを倒すと、つぎの中ボスが出現する。このボスは、つねに噴水を挟むように移動する。なかなか狙い撃ちできないので、ダイナマイトで吹き飛ばしてしまおう。向きを調整し、ジャックのまえに中ボスを移動させれば強力な支援を受けられる。

ジャックとの連携攻撃だ！



←噴水から離れようとしないので、ダイナマイトで吹き飛ばせ！



←この位置なら、ジャックの攻撃が当たるぞ。

3分間ジャックを守りきれ！

2階に上がったあと、正面扉を開けるために3分間ジャックを守らなければならない。敵は左右から迫るので、見つけ次第排除していこう。中ボスは非常に厄介なので、即デッドアイで対処すること。中ボスを倒すと必ず体力回復がでるので、多少無理してもいい。



→中ボスは見つけ次第デッドアイ。前転後を狙え。

CHALLENGE MODE チャレンジモード

ジャックのライフを半分以上残してクリアしろ！
シークレットコード：黄金銃

このチャレンジは、ぜひともシークレットコード不死身を入手してから挑んでもらいたい。[illegible]ないと、なかなかクリアーできないぞ。基本的な攻略方法はメインと変わらず、中ボスはデッドアイを使ってす速く対処することだ。[illegible]アニー死亡での失敗。残り1分になるとアニーも降りてくるので、アニーの周囲もチェックして援護してあげよう。



→不死身の体を使い、ジャックの盾となるように動け。

STAGE 26 砂上の楼閣

WANTED：なし
クリアーボーナス
GOOD：——
EXCELLENT：——

ジャックとともに隠し通路を捜せ

屋敷に突入すると、正面の階段から敵が押し寄せてくる。階段の陰に隠れ、敵を排除していこう。2階の敵まで排除したら、1階を奥へ進む。キッチン奥の通路は激戦区となる。壁に隠れている敵がいたら、ダイナマイトで吹き飛ばしてやろう。2階へ上がったら正面の部屋を通り、反対側の通路へ。中ボスが出現するが、中ボスは奥の部屋に入ってしまう。ダイナマイトを投げ込み、吹き飛ばされたところを狙い撃ちしよう。奥の部屋の敵を全滅させると、イベントが始まる。ここでジャックと別れ、ひとりで隠し通路を進む。



←キッチン奥の通路は、敵が大量にいる。



←部屋の中の敵には、ダイナマイトが有効だ。

アニーの援護を受けて知事室を目指せ！

隠し通路を奥へ進むと、大きな部屋にたどり着く。この部屋には4人の敵がいるので、ダイナマイトを使って戦おう。部屋に入るとアニーと合流。奥の通路では、大量に敵が待ちかまえている。中ボスがふたり出現するので、デッドアイを惜しみなく使い、確実にダメージを与えていこう。2階へ上がり敵を全滅させると、バッファローと合流する。そのまま知事室でボスとデュエルとなる。ケリーほどではないが油断はできない。3発以上撃ち込もう。



←部屋に入るまえにひとりを狙撃可能。



→アニーのスキルに注意しておこう。



←2階ではアニーの盾になるように動け。



→ケリーほどではないが、腕は確かだ。

STAGE 27 栄光からの転落

WANTED：グリフィン知事
クリアーボーナス
GOOD：SCORPION
EXCELLENT：グリフィン知事

奥まで進まず、ライフルで狙い撃て！

まずは、屋上の3人組を倒す。中央がダイナマイト使いなので、優先して倒すようにしよう。屋上へ上がると知事、ザコ敵が出現する。知事を追いかけ奥まで進むと、囲まれて集中砲火に合ってしまう。手前の高台でライフルをかまえ、一瞬だけ頭を出して射角を確保して狙撃する。これのくり返しでダメージを与えていくのが確実だ。ザコ敵はどこに出るかランダムなので、狙撃されるような場所にいるならば倒すようにしよう。そうでなければ、知事を集中して攻撃すればいい。



→中央のダイナマイト使いを速攻で倒せ！



←照準を合わせたら前進し、狙撃するのだ。

油断するな！ 決着の時は突然やってくる！

知事にある程度ダメージを与えると、イベントが始まる。話を始めるのだが、話が終わったとたんにデュエルになる。いままでのように画面上下の帯が消える間もなく、不意打ちに近い。これを知っていないと、まず勝てないだろう。わかっていれば、ケリー以下だ。



→デモを飛ばすといきなり撃たれる。画面に集中。

CHALLENGE MODE チャレンジモード

1分以内にクリアしろ！
シークレットコード：不死身

最初の難関は、屋上の3人組。運が悪いとなかなか顔を出さないので、タイム[illegible]く残しておきたい。屋上では知事に集中するのだが、ストーリーモードに比べると活発に動く。やたらと前転を使うので、[illegible]法のようなチマチマしたやりかたではなく、ダメージを覚悟して撃ち合うようにしよう。デュエルも気を抜かないように。



→チャレンジの知事は活発。ダメージ覚悟で撃ち合え。

バトルストリートならではの展開とボスにスポットを当てる!

SPIKEOUT BATTLE STREET

ストーリーモードをプレイして、途中でなんとなく挫折したプレイヤーもいるかもしれない。そんなプレイヤーこそ、自由度の高いバトルストリートで楽しんでみよう。

スパイクアウト バトルストリート	オンラインアクションバトル
セガ	セガ
発売中(3月24日)	7140円(税込)
HDTV、5.1ch	
OP 最大4人 VC SR 15歳以上	
10ブロック以上	

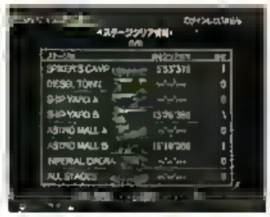
バトルストリートのルート分岐を完全解明! ストーリーモードにないエリアも攻略

ストーリーモードとバトルストリートの違いは、オンライン協力プレイができるだけではない。バトルストリートのほうがルート分岐が多く、ストーリーモードに登場しないエリアやボスが出現する。バトルストリートを選んでプレイすれば、また新たな驚きと魅力に気づくことだろう。

また、バトルストリートで時間設定をオンにすると、より緊張感のあるプレイが可能になる。全ステージのルート分岐を覚え、オールクリアーを目指そう。各ステージの最速タイムに挑戦するのも楽しいはずだ。



↑バトルストリートではステージセレクトも自由自在。



↑プレイヤーデータで、クリアー時間が確認できる。

ディーゼルタウン

ポイント1 分岐点を覚えよう

最初の分岐点は、2番目のボスを倒した直後。ここにはバスケットコート前へ進むゲートと、下水道へと進むゲートがある。下水道ルートに進んだ場合のみ、中央広場のデブ三兄弟を倒した直後に分岐が発生。ここで倉庫ルートに進むと、バスケットコート前の通路にふたつのゲートが出現することになる。



↑2番目のボス直後にはゲートがふたつある。



↑下水道を避けて進み、バスケットコートのドアを壊すと強敵のキングが出現。

ポイント2 ふたり同時出現のボスに注意

ディーゼルタウンでは、ムエタイ使いのボスがふたり同時に出現する。ザコが同時に出現するので、まずザコを蹴散らしてからボスと闘おう。壁に沿って動き、囲まれないように動くのがコツ。ボスに対しては、追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃を使うといい。攻撃をかわしてからその隙に反撃するのも有効だ。このふたりのボスは、バスケットコート前ルートだと道中のガード下に出現し、下水道ルートだとラストのボスとして登場する。

ガード下で闘う場合は、ボスのまえにライフアイテムが出現しないので慎重に進むようにしよう。



↑バスケットコートではスペシャルアタックを使い、多くの敵を同時に巻き込もう。

バトルストリート 分岐ルート

■ディーゼルタウン分岐図

- 工場 → バスケットコート前 → 中央広場 → 屋上 → ルート1
- 工場 → 下水道 → 中央広場 → 屋上 → ルート2
- 工場 → 下水道 → 中央広場 → 倉庫 → バスケットコート → ルート3
- 工場 → 下水道 → 中央広場 → 倉庫 → ガード下 → ルート4

最短ルートはルート2、最長ルートはルート4-1

ディーゼルタウンで4つのルートに分岐。アストロモールでふたつに分岐する。最短ルートはルート2で、アストロモールをとばしてシップヤードBに進む。シップヤードを避けたい場合は、下水道ルートから屋上を避けて倉庫を経由。アストロモール1階スタートなら駐車場へ、3階スタートなら雑貨店を通ればオペラに進む。

■アストロモール～インペリアルオペラ分岐図

- ルート1 → シップヤードA → インペリアルオペラ
- ルート2 → シップヤードB → インペリアルオペラ
- ルート3
  - アストロモールA → 雑貨店 → インペリアルオペラ(3-1)
  - アストロモールA → 駐車場 → シップヤードB → インペリアルオペラ(3-2)
- ルート4
  - アストロモールB → 雑貨店 → シップヤードB → インペリアルオペラ(4-1)
  - アストロモールB → 駐車場 → インペリアルオペラ(3-2)

アストロモール

ポイント1 分岐点を覚えよう

アストロモールAは3階から1階へ、アストロモールBは1階から3階を経由し、CDショップへ進む。どちらのルートもエントランスへ向かうが、ここで雑貨店に進むか、地下駐車場へ進むかでルートが分岐する。雑貨店に進むとメリーゴーランドを経由して最終エリアで上部からスタート。駐車場だと最終エリア1階からスタートする。クリアー優先ならボス戦が厳しいシップヤードを避ける分岐に進もう。



↑雑貨店へ進むとメリーゴーランドを経由する。



↑シャッターのゲートを開けると駐車場へ進む。

ポイント2 カエデ、フォンロンは別のボスに変化

メリーゴーランドではカエデの代わりに、別のボスが出現。ここでは、慎重に闘い過ぎると時間が足りなくなる。ボス出現までのあいだ、迅速にザコを倒していくこと。ボスに対しては、追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃で攻めるといいだろう。地下駐車場はアストロモール1階スタートと3階スタートで出現するボスが違うので注意。1階スタートは女性ふたり組、3階スタートはスポーツショップのボスとなる。地形を利用し分断しよう。


↑メリーゴーランドでは残り時間に注意しよう。


↑ホーナーが出現する駐車場ルートは比較的楽だ。

シップヤード

ポイント1 最初のボスに注意せよ

シップヤードの最初のエリアは、ストーリーモードには出てこない。闘うフィールドは狭く、逃げ場がないので注意しよう。ザコ戦はさほど難しくないので、ここで体力を奪われないこと。ボス直前の最後のザコを倒すと、ボスが上から落ちてくる。落下地点で待ちかまえ、チャージレベル3で気絶させるか、そのままつかんでジャンプ投げに持ち込もう。そのあとはザコも入り乱れて乱戦になる。ボスから離れ、ザコからさきにスーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばしていくといい。スペシャル投げやスペシャルアタックも積極的に使ってダメージを与えよう。


↑ボスが落下すると同時につかむのが理想。ザコを吹っ飛ばしボスにぶつけよう。

ポイント2 ラストの船長は最大の脅威だ

シップヤード最後の船長は強敵だ。ザコも同時に出現するので、ザコをさきに倒すか、吹っ飛ばしてぶつけつつ攻撃しよう。ルートによって、地形が違うのもポイント。シップヤードAでは、ボスの出現場所近くに、低い段差がある。ボスはここを飛び越えてこられないので、出現場所と地形をはさんだ向かい側で闘っていれば、ザコをさきに全滅させることができる。またシップヤードBでは、甲板の段差の上部に地形があるのでこれを利用してもいい。ボスだけになったら、いったん攻撃を空振りさせよう。そして追い討ち攻撃で近づき、つかんでスペシャル投げだ。


↑地形に引っ掛けてザコだけ倒す。それでも時間はぎりぎりだ。

インペリアルオペラ

ポイント1 迷路エリアはタイムが少ない

バトルストリートではオペラ座前広場の直前に迷路がある。ここはタイムが少ないのです速くザコを倒していこう。ポイントは火炎放射器を持った敵だ。広い通路では、火炎を放たせて背後に回り込もう。狭い場合はザコをぶつけるか、火炎をやめた瞬間にダッシュ攻撃で倒す。ボスは追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃が有効。


↑ボスは低い体勢から攻撃してくる。スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばそう。

ポイント2 建物前の広場で分岐する

オペラ座の前の広場は、基本的にはストーリーモードと同じだ。しかし建物の左右にドアがあり、ここを攻撃すると新たな展開となる。左のドアをたたくとキングが出現。強敵なので闘わないほうがいい。攻撃をすかしてつかみ、投げから壁コンボができるキャラクターなら時間内に倒せる。右のドアを壊すと、難易度の高い中庭ルートに分岐する。


↑左のドアを叩くとキングが出現。

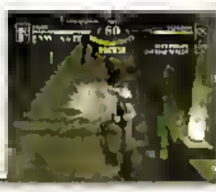


↑右のドアを叩くと、中庭ルートに分岐する。

ポイント3 中庭ルートには危険がいっぱい

中庭ルートでは、中央から進んだ場合よりボスが多く出現する。中庭のボスは、ジャンプ投げに受け身を取るので注意。建物の入り口では、迷路のボスが3人同時に出現する。ボスの起き上がり無敵がないことをうまく利用して戦っていこう。


↑ジャンプ投げ受け身の直後にC2が決まる。


↑ボス3体とザコを壁際にまとめ、スーパーチャージ攻撃だ。

ポイント4 観客席の新ボス戦は時間との戦い

観客席には、ヴォイドの代わりにボス3体が出現する。ここはとにかく時間との戦いだ。武器を持つボスは起き上がり無敵があるが、追い討ち攻撃などでダウンする。素手の敵は投げ中心の攻撃をしてきて、起き上がりには無敵がない。ここは積極的に動き回る、武器を持ったボスを集中攻撃しよう。追い討ち攻撃からスーパーチャージ攻撃を決めていく。1体のみ狙わないと確実に時間切れになるので注意。



↑観客席の通路に誘い込み、スーパーチャージ攻撃だ。

第8章 伝説 IMPERIAL OPERA ～オペラハウス～

いよいよ戦いも最終章を迎える。敵の本拠地であるインペリアルオペラの中に入り、ヴォイド、ベリアル、ミカエルといった手ごわいボスと対決するのだ。この章においても、これまでと同様にボスとザコとの分断は重要な要素。ラストボス以外は分断のテクニックをうまく活用しよう。

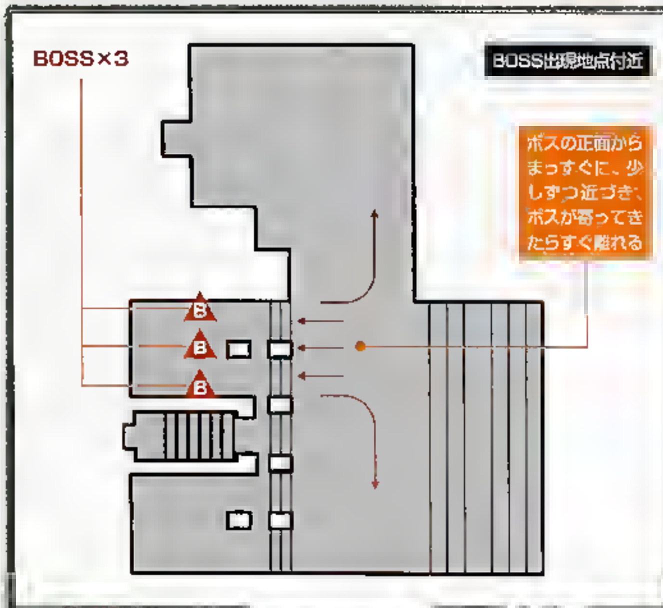
エリア1 中央広場

最初のザコ軍団は、つねに数人のザコをダウン、もしくは気絶している状態にしつつ闘おう。また、柵や噴水の段差を利用して分断してもよい。ザコは、プレイヤーとの距離が近いと段差をジャンプしてこない性質がある。

最初のザコ軍団を倒すと、劇場のドアからザコがふたり出現する。まずダッシュからスライディングでひとりをダウンさせ、もう一方と闘うこと。最初のザコ軍団と同じく、敵のひとりがつねにダウンしている状態を作り出せば、かなり楽に闘えるはずだ。



←ボス出現直前のザコは、必ずオペラ座の柱の外側までおびき出して倒そう。



ボスをおびき出す手順

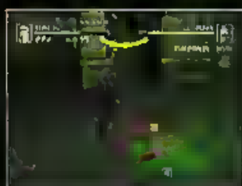
ボスまえのザコを、劇場の柱の外で倒すことが最低条件。するとボス軍団はプレイヤーを追いかけてこない。そうしたらおびき出すボスを決め、ボスと正対して少しずつ近づこう。ほかのボスやザコよりも、狙ったボスとの距離が近くなるように注意して接近する。

VS BOSS 1体ずつおびき出す

ボスまえの最後のザコは、柱の外側で倒す。すると直後に出現するボスとザコは、プレイヤーを追いかけてこないはずだ。そうしたら少しずつ近づいて、ボスを1体だけおびき出そう。ボスと1対1になったら、追い討ち攻撃からスーパーチャージ攻撃で倒していく。



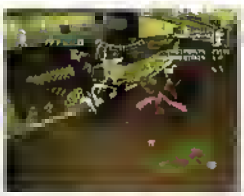
←階段を少しずつ上り、ボスをおびき出す。



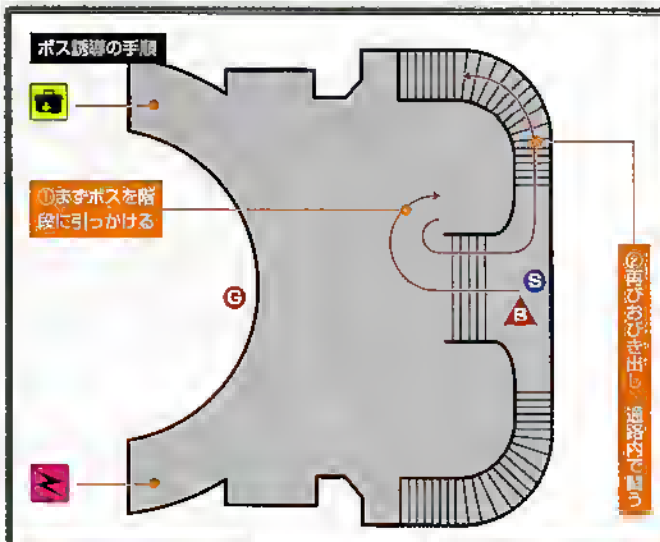
←足払いや追い討ち攻撃でボスはダウンするのだ。

エリア2 玄関ホール

3階からザコを倒しつつ階下へ降りていき、1階のザコをすべて倒すとボスが出現する。ザコはジャブからつかみ、背後投げでほかのザコにぶつけるように心がけるといい。手すりや壁を利用して一直線にまとめ、多くのザコを巻き込んでいく。1階のザコは、階段を利用して2階への通路におびき出し、分断することが可能だ。またボス戦のときに、1階にある植木をザコに持たれるとやっかい。2階のザコを残した状態で飛び降り、植木を投げて消しておこう。じっくり慎重に進むのだ。



←背後投げでザコを巻き込んでいくといい。ダウンさせつつ闘おう。



ボスとザコを分断する手順

ボスが出現した瞬間には、1階から2階への通路（2階の近く）に位置しておく。するとボスとザコは1階の階段を下り、階段の脇の段差に引っ掛かる。そうしたら1階の階段を少しずつ下り、ボスだけおびき寄せよう。ちなみにボスが1階に降りた瞬間にすぐに戻ると、あとから出現したザコ3体とボスを分断することができる。こうすれば、さきにザコを倒し、ライフなどのアイテムを回収することもできる。

VS BOSS 起き上がりにチャージ攻撃を重ねよう

ボス出現まえの最後のザコは、2階へ向かう通路までおびき寄せて倒そう。するとボスが出現したときに、1階の階段の横に引っ掛かってくれる。そうしたら1階に戻り、少しずつ近づいて1体ずつおびき出すのだ。ボスがやってきたら、1階と2階のあいだの通路でダウンさせよう。チャージレベル2を強引に当て、ともかくダウンさせる。そして起き上がりにスーパーチャージ攻撃[illegible]ャージレベル3を重ねていく。通路は狭いので、壁に向けて攻撃すればボスは下がって逃げられない。



←ボスには起き上がりの無敵時間が存在しない。

エリア3 観客席

観客席の通路は狭く、逃げ場は少ない。しかしそのぶん敵を巻き込みやすいのが利点だ。スーパーチャージ攻撃と背後投げをおもに使い、敵どうしをぶつけながら闘っていく。背後投げをするときには、階段などの段差に引っ掛からないように注意しよう。投げようとしても引っ掛かってすり抜けられることがある。また、ここではスペシャルアタックをむだに消費しないことが重要だ。ザコがライフを出すし、ボスまえには体力が回復する。だからよほどのことがないかぎり体力不足に困ることはない。エリア4以降の強敵となるヴォイドとミカエルのためにスペシャルアイテムを温存しておこう。



←狭い通路に並べた敵を、背後投げやスーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばす。

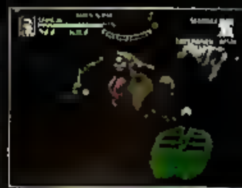


←スペシャルアタックは大切に。クリアー時点で5つ溜め込んでおこう。

エリア4 舞台ステージ

VS BOSS 敵のザコを投げつけろ

スタートしたら、まず観客席の通路へ走ろう。そしてボスとイスの地形を挟んで向かい合う形にしたい。そうすればザコとの闘いに専念できる。ボスが地形に引っ掛からなかったら、背後投げやスーパーチャージ攻撃でザコを吹っ飛ばし、ボスにぶつけよう。こうしてザコからさきに減らしていく。倒れて起き上がりにボスが近くにいたらチャンス。すぐに近づいてつかみ、つかみ打撃2回からスペシャル投げで攻撃する。通常投げや背後投げでは潰されてしまうので注意。ボスと1対1のときは、追い討ち攻撃からチャージレベル2を地道に当てていくのが安全だ。



←つかんだら必ずスペシャル投げを狙うこと。

エリア5 舞台背景セット

VS BOSS さきにザコを全滅させる

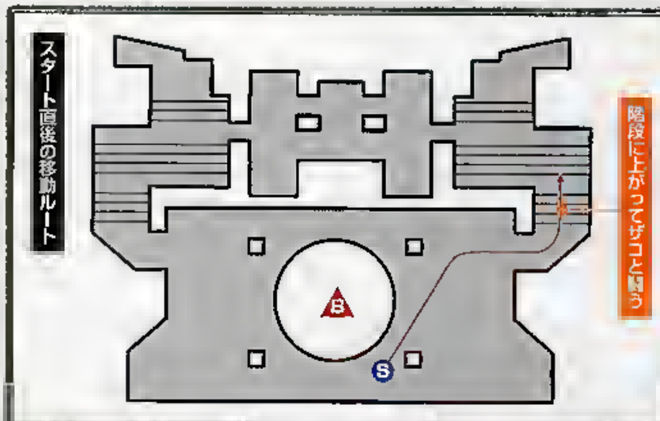
スタートしたら、右手に見える舞台上への階段へ向かって走ろう。舞台の上に行ってしまえば、ボスとザコは近づいてこない。そうしたら、階段を少しずつ降りてザコをひとりだけおびき出して倒そう。このザコを倒すとまたザコが出現するので、新たに出現したザコから倒していく。こうすればつねにザコと1対1で闘うことができ、そのうちザコは出現しなくなるはずだ。ボスと1対1になったら、追い討ち攻撃からチャージレベル2で攻撃しよう。チャージレベル2を舞台の奥で当てて、壁を利用して追い討ちでダメージを稼いでいくのだ。



←舞台の上に上り、ザコをさきに全滅させよう。



←チャージで浮かせて、追い討ちを狙おう。



ザコを全滅させる手順

スタートしたらダッシュして、階段から舞台の上に上がる。そのあと階段を少しずつ降り、ザコを誘導してひとりずつおびき出そう。このザコを倒したら、上の舞台に新たなザコが追加される。ザコが追加されなくなったら、再び下のザコをおびき出して倒そう。

エリア6 最後の闘技場

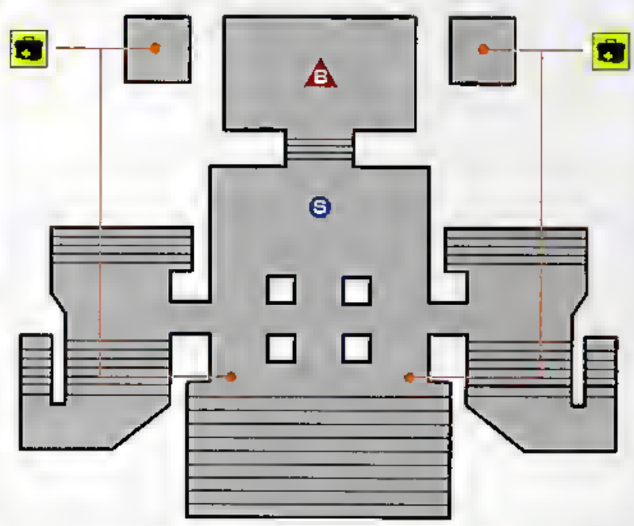
VS BOSS 追い討ち攻撃を駆使せよ

最初にライフ回復(大)の場所を確認しておこう。スタート地点の斜め後方にふたつ、闘技場の左右の空中の台にふたつ、計4つのライフが存在する。ボスは抜刀術を使う、スペシャルアタックの攻撃力が非常に高い。一気に体力を奪われることがあるので、早め早めに体力を回復していくこと。油断すると後悔するぞ。

基本的には、追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃が非常に有効。ボス、ザコにかかわらず、このコンビネーションで効率よくダメージを奪っていく。ザコを倒しまくればいずれ打ち止めになるので、ザコを全滅させてからボスと闘ってもいい。もしボスをつかむチャンスがあれば、迷わずつかみ打撃からスペシャル投げを使い大ダメージを与える。



←追い討ち攻撃からスーパーチャージ攻撃でザコを仕留める。



S スタート　G ゲート　B BOSS出現位置　ライフアイテム　スペシャルアイテム

エックス攻略

Live対戦＆CPU戦、そして隠し要素でマニアックに遊びつくせ!

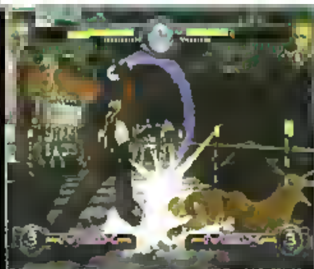
KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX

『マキシマムインパクト』ならではの対戦セオリー＆ミッションモードの難ポイントを解説。今回の攻略を参考に、対人戦とCPU戦を味わいつくしてくれ!

SPEC action
ケーオーエフ マキシマムインパクト マニアックス / 対戦格闘
SNKプレイモア / SNKプレイモア
発売中(6月23日) / 5040円[税込]
HDTV、5.1ch
OP・SR・VC / 12歳以上
10ブロック以上

既存の『KOF』にとらわれない闘いかたが上達への近道!

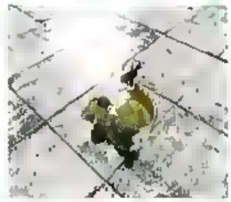
従来の『KOF』シリーズと変わらぬ感覚で楽しめる本作。しかし高難度のCPU戦や対人戦で安定して勝つには、本作の特徴を理解して闘う必要がある。そこでまずは攻防の中心になるであろう3つのポイントを解説。これを踏まえて戦えば、暴れモードのCPUやLive対戦で一方的に負けることはなくなるハズ。冷静な判断で勝利を積み重ねていこう!



⬆ダウン後の追撃や奥行きなど、2Dの『KOF』にはない攻防を制して勝利をつかもう!

プレミアムショット4コマ企画が始動!

新機能"プレミアムショット"を利用した企画を開催中。プレミアムショット機能を駆使して作成した4コマに、セリフを入れてマンガを完成させよう。詳細はSNKプレイモア公式サイトにてチェック!
http://www.snkplaymore.jp/official/kof_maniax/index.php



➡回転縮小機能を駆使し、独創的な4コマを作ろう!

最優先! 『マキシマムインパクト』独自のセオリーを理解しよう!

通常技が流れるようにつながって、中下段の揺さぶりも容易となり、連続技も強烈。そんな『マキシマムインパクト』の世界で安定して立ち回るためのセオリーを紹介。暴れではなく的確な攻めで相手を追いつめろ!

その1 技の属性＆判定に注意

ジャンプ攻撃と中段技以外はしゃがみガードで安定……というのが従来の『KOF』(2D格闘)。しかし本作ではスタイリッシュアートの派生やキャンセル可能な中段技が数多く存在するので、立ちガードを織り交ぜないと危険だ。また技の判定が比較的"見た目どおり"なので、しゃがんだ相手に打点の高い技はスカりやすい。スタイリッシュアートを決めている際はとくに注意が必要だ。



➡出の早い中段技の対処はある程度読みも必要。



⬅スタイリッシュアートがスカると一転してピンチに。相手の姿勢に注意して技を出そう。

その2 割り込み技を多用せよ

中段技が豊富でガードクラッシュも起こりやすい本作。そこで頼りになるのが、割り込みという積極的な防御方法。京の鬼焼きやリョウの虎砲などのいわゆる"無敵対空"を多用するのだ。相手の攻撃が連続でつながってさえいなければ、かなり小さいスキにも反撃でき、ガードされた場合のリスクも(間合いにもよるが)大きくない。積極的に使ってペースを握ろう。



➡非連続のスタイリッシュアートなら割り込むことが可能。



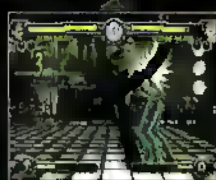
⬅無敵技でなくとも、判定の強い技なら相打ちは取れる。

その3 スタイリッシュアートの攻防を制する

攻めの第一手として多用されるスタイリッシュアート。派生技でガード方向を揺さぶれるうえ、キャンセルで(超)必殺技までつながる強力な攻撃手段だが、弱点も存在する。リスクを理解して効果的に使っていこう。

攻撃側の選択

攻撃がヒットしている際に注意するのは、技の打点と相手の姿勢によって起こる空振りだ。ガードされた場合は相手の割り込みを警戒。毎回派生技を出しきるのではなく、ときにはスタイリッシュアートを途中で止め、割り込み技を誘って反撃、という行動を取ることも重要となる。



⬅こちらの攻撃を見てガードしてくる相手には、中下段での2択でガードを揺さぶろう。



⬅1回でもガードすれば精神的に優位に立てる。その後の割り込みを抑制できるぞ。

防御側の選択

積極的に狙いたいのは攻守を逆転させられる、無敵技による割り込み。ガードクラッシュしないためにも、早めに仕掛けていくのが吉。スタイリッシュアートを食らってしまった場合は、無敵技や超必殺技のコマンドを入力しておくとおもしろい。技の空振りorつなぎミスに即座に反撃ができるぞ。



➡ダメージを奪ってさらに攻めに転じられる無敵技。弱ボタンで出せばスキも小さい。



➡小技での割り込みは無敵技よりもリスクが少ない。状況と勘で使い分けよう。

CPU戦

全40ミッションを完遂して隠し要素をコンプリート

隠し要素コンプリートには必須となるCPU戦。ここでは手詰まりに陥りやすい、ミッションモードの攻略法を指南していくぞ。効率よくミッションを達成して，40の隠しカラーと3つの隠しステージをゲットせよ！

ミッションモード全般のコツ

制限時間や敵の体力が回復するといったミッションが多いため，連続技を決めやすいキャラを選ぼう。なかなかクリアーできないミッションに遭遇した場合は，キャラを変更して再挑戦するのもひとつの手だ。



➡基本はスタイリッシュアートでのゴリ押し。

ミッションモード向きのキャラクター



基本性能の高さによる安定感が魅力
アルバ・メイラ
通常技をはじめ基本性能が高く扱いやすい。弱Kor強P始動のスタイリッシュアートから弱雷方拳をつないで攻めをループさせよう。



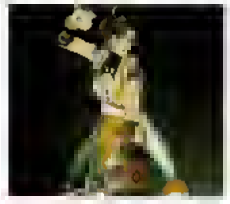
ゲージに左右されない高い攻撃力
草薙 京
ゲージがなくても毒咬みや七拾五式・改で締める連続技が強力。時間やゲージに制限のあるミッション向きのキャラだ。



下段始動の連続技と時間稼ぎが得意
不知火 舞
下段技から超必殺技がカンタンにつながる優良キャラ。機動力の高さとムササビの舞をいかした"逃げ"の戦法も得意だ。

ミッション&ストーリーモードをこなしていくと…

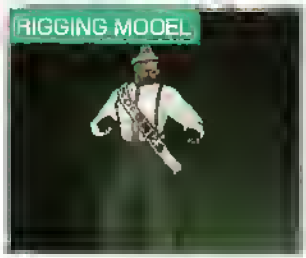
ミッションをクリアーすると追加カラーやステージ(クリアーしたキャラのカラーをまず入手。以降はランダム。25個目クリアー時はステージのみ)が登場。ストーリーモードをクリアーすることによっても隠し要素が登場するので，こちらも忘れず入手しよう。



➡追加カラーは1P，2Pモデルにひとつずつ，全キャラに存在するぞ。



⬆アルバとソワレでストーリーモードをクリアーすると登場。弱Pの派生が強い。



⬆全キャラに用意された"かぶりもの"系衣装。ストーリーモードクリアーで登場。

Lv.2-05 キャラ選択が重要

超必殺技でダメージが与えられないので，ゲージがなくても痛い連続技を持つキャラを選択。おすすめはマキシマ。ジャンプ強P→弱P×2→弱マキシマスクランブル→派生技を決めればクリアー条件を満たせるぞ。



⬅連続技はノーマルジャンプからのほうがつなぎやすい。

Lv.3-08 溜まったゲージは即放出

超必殺技を絡めた連続技をいかに決められるかがカギ。ゲージが溜まったら超必殺技を連続技の締めに使っていこう。開幕時や攻めがとぎれたときは，サイドステップを使ってから技を出すとヒットさせやすいぞ。



⬅演出の短い超必殺技を使うのもポイントのひとつ。

Lv.4-03 リョウなら楽勝!?

30ヒットの連続技を正攻法で決めるのは至難の技。が，リョウなら話は別。相手を壁側に追いつめ，暫烈拳→龍虎乱舞を決めればミッション終了。壁に追いつめるまでにダメージを奪いすぎないように注意しよう。



⬅暫烈拳はこれぐらいの間合いで当ててオーケー。

Lv.4-05 地味で痛い技を捜せ

時間制限は厳しいもののゲージはMAX状態(使用すれば減る)。スタイリッシュアートから超必殺技につなぎ，ダメージを奪おう。超必殺技の演出が短くて威力が高い，テリーやロック，京あたりを使えばいいだろう。



⬅超必殺技のヒット数が少ないキャラを選ぶのが最大のコツ。

Lv.3-07 意外な落とし穴に注意

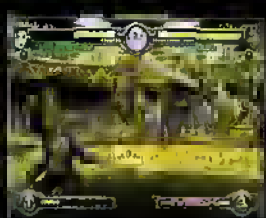
通常の5倍の体力を持つマキシマが相手のため，倒すのに時間がかかるのがネック。ダウンが奪え，かつ間合いが離れない連続技で常時ダメージを奪っていこう。ただし攻めすぎて超必殺技を食らわないように！



⬅超必殺技で割り込まれると痛い，敵のゲージに注意。

Lv.3-10 ムササビのごとく？

クリアー条件は"タイムアップにする"。逃げ回って時間切れを待とう。そこで有効なのが，ムササビの舞などのジャンプからの突進系必殺技。デュークが近づいてきたら跳び越すように技を出し，一気に間合いを離すのだ。



⬅ムササビの舞はヒットさせず，跳び越えるように出そう。

Lv.4-05 移動システムを駆使

パーフェクト勝利が目標のため，必殺技をガードするだけでもアウト。攻撃をガードされたら割り込みを警戒し，サイドステップで相手の技をかわそう。起き攻めはジャンプから行ったほうが反撃を食らいにくいぞ。



⬅開幕時など五分の状況ではサイドステップを多用すべし。

Lv.4-07~10 割り込みを読んでガード

どのミッションの敵も無敵技or判定の強い技での割り込みを多用してくる。連続ヒットしないスタイリッシュアートの使用は控えるのが無難。体力やガードゲージの少なさはサイドステップの多用でカバーしよう。



⬅小技のヒットを確認してから，連続技に移行しよう。

CAPCOM FIGHTING Jam™

隠し要素&対人戦での立ち回りかたを解説!

ユーザーの誰もが気になるであろう隠し要素を完全公開。プラス対人戦で安定して闘うための指針と、手を焼かされる上位キャラクターへの対策を解説していくぞ。

SPEC / action
カプコンファイティングジャム
カプコン
発売中（8月16日）
―
対戦格闘
カプコン
5040円（税込）
OP VC SR
15ブロック以上

SIDE vs CPU アーケードモードクリアーによるご褒美を全公開!

本作の隠し要素のほとんどは、アーケードモードをクリアーすることによって出現する。一部例外を除き、途中でコンティニューしてもかまわないし、難易度やラウンド数なども関係ない。手っ取り早く隠し要素をそろえたい人は、オプションにて各種設定を調整しよう。

CPU乱入 KOの方法と自分の体力に注意

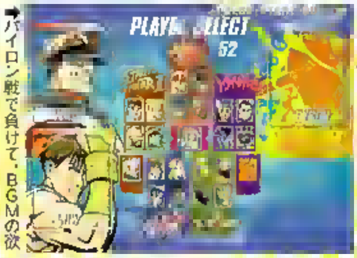
ふつうに闘っていると、意外と出現させにくいCPU乱入キャラ。イングリッドの場合は、ゲージを溜める必要があるため、ラウンド数を2本先取以上にしておこう。豪鬼は逆に1ラウンド先取のほうが圧倒的に楽。パーフェクトは相手の対応が鈍い序盤（1～2チーム目）にジャンプ攻撃→ダウンする連続技→ジャンプ攻撃……を主体に攻めるのが簡単かつ成功率が高い。

イングリッド乱入条件
- ●ノーコンティニュー
- ●スーパー（オリジナル）コンボフィニッシュを2回（2本先取時）以上決める
- 以上の条件を3試合終了目までに達成する

豪鬼乱入条件
- ●1ラウンドも負けない
- ●3回以上パーフェクトで勝つ（2本先取時）
- ●ファーストアタックを相手に5回以上取られない（2本先取時）

サウンドテスト コンプリートには根気が必要!?

一定の条件を達成＋アーケードモードをクリアーするとロックが解除されるサウンドテスト。パイロンと豪鬼を倒した場合は、対戦時に選べるステージも同時に登場する。各キャラのテーマ曲はクリアしたチームふたり分の曲が手に入る。うまく扱えないキャラは得意なキャラと組ませて、得意キャラメインで攻めるのもひとつの手だ。



➡パイロン戦で負けて、BGMの欲しいキャラにチェンジしてもいい。

サウンドテスト追加条件

NO	曲	入手条件
13	CPUパイロンステージ曲	CPU戦をクリアー
15	CPUイングリッド乱入時テーマ曲	イングリッドを倒してCPU戦クリアー
17	CPU豪鬼ステージ曲	豪鬼を倒してCPU戦をクリアー
16、26～47	各キャラテーマ曲	CPU戦を任意のキャラでクリアー

隠しキャラ どちらも攻撃面は一級品!

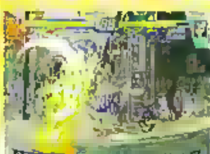
アーケードモードにて立ちはだかるボスキャラも、倒してしまえば自分のものに！ もちろん対戦でも使用可能。どちらのキャラも高性能な技を駆使することにより、自分のペースで闘うことができる。ただし防御力はかなり低め。とくに豪鬼の防御力は"紙"といっていいほど。大技を食らった際の減りは、ある意味一見の価値アリ。トレーニングモードで試してみよう。

パイロン　使用条件 CPU戦をクリアー



	技名	コマンド
必殺技	ソルスマッシャー	⬇➘➡Ⓟ
	空中ソルスマッシャー	ジャンプ中⬆➚➡Ⓟ
	ゾディアックファイア	➡⬇➘Ⓟ
	オービタープレイズ	ジャンプ中⬇➙⬅Ⓚ
	プラネットバーニング	接近して➡➘⬇➙⬅Ⓟ
	ギャラクシートリップ	⬅⬇➙ⓅorⓀ（空中可）
EX必殺技	コスモディスラプション	⬅➙⬇➘➡ⓅⓅorⓀⓀ
	パイルドヘル	➡⬇➘ⓀⓀ

「ヴァンパイア」シリーズのキャラのため、多彩なシステムを駆使できるパイロン。チェーンコンボとレバー前入れⓅ系の技で固めつつ、コマンド投げのプラネットバーニングなどでガードを崩そう。防御システムの乏しいキャラ相手なら、ソルスマッシャーによる削りも強力だ。EX技は安定性にかけるため、ゲージはES技で使うか、パートナーに回すかのどちらかにしよう。


⬅牽制は飛び道具のソルスマッシャー。対空迎撃は立ち中Ⓟ、強Ⓚで行おう。


➡CPUが多用するギャラクシートリップ。対人戦でも緊急回避&奇襲に使える。

豪鬼　使用条件 豪鬼を倒す



	技名	コマンド
必殺技	豪波動拳	⬇➘➡Ⓟ
	灼熱波動拳	➡➘⬇➙⬅Ⓟ
	斬空波動拳	ジャンプ中⬇➘➡Ⓟ
	豪昇龍拳	➡⬇➘Ⓟ
	竜巻斬空脚	⬇➙⬅Ⓚ（空中可）
	天魔朱裂刀	⬇⬇ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
	阿修羅閃空	➡⬇➘or⬅⬇➙ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
スーパーコンボ	滅殺豪波動	➡➘⬇➙⬅➡➘⬇➙⬅Ⓟ
	滅殺豪昇龍	⬇➘➡⬇➘Ⓟ
	天魔豪斬空	ジャンプ中⬇➘➡⬇➘➡Ⓟ
	瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・➡・弱Ⓚ・強Ⓟ
	禊	➡➘⬇➙⬅➡➘⬇➙⬅Ⓚ

システムのベースは「ストⅡ」だが、チェーンコンボやブロッキングも習得している豪鬼。基本は2発同時発射の斬空波動拳からの攻めとなる。相手の動きを制限しつつ闘おう。防戦時は天魔朱裂刀（当て身）や阿修羅閃空（移動）を駆使し、極力打撃の差し合いを回避し、体力を温存するのだ。


⬆防御力の低さは致命的。食らった技しだいでは即死もありうる！

豪鬼出現&打倒のコツ

乱入条件が満たせず豪鬼が出せない、または出現させても勝てないという人も多いだろう。そんな場合はパイロンを使ってCPU戦に挑んでみよう。遠距離で飛び道具連発、近づかれたらワープで移動という戦法をくり返せば、神人豪鬼を含む多くのキャラに一方的に勝つことができる。

SIDE

VS HUMAN チーム編成とキャラ対策が勝敗を分ける!

異なるシステムが混在する本作だけに、ほかの対戦格闘以上にチーム編成が重要。純粋な実力に加え、チーム編成によって勝率は大きく変動するぞ。そこで、まずはタッグ結成におけるポイントを解説。そして巷(Xbox Live)で猛威を振るっているキャラへの対応策をお届けしよう。

苦手キャラの少ないタッグを結成する

上空からの固めが得意なジェダに対し、対空技に乏しく巨躯のハウザーはかなり不利……というように、どのキャラにも多かれ少なかれ相性が存在する。しかしそこはチーム編成でカバー。得意とする戦法、システムの異なるキャラでタッグを組もう。とくに「ストII」の面々や体の大きいキャラを選んだ際は、相手の固めに強い防御手段の豊富なキャラを相棒に選んでおこう。



⬆1キャラで全キャラに対応するのは厳しい。タッグシステムを有効活用しよう。

ゲージのバランスも考慮して効率アップ

キャラの相性に加え、ゲージ効率もチームを組むうえで見逃せない。出典作によってゲージの溜まりかたが大きく違うからだ。とくに「ZERO」「ストIII」は溜めにくい。効率よく闘いたいなら、ゲージを溜めやすい「ストII」キャラと組ませるなど工夫が必要だ。

➡キャラによっては試合終了までに溜まらない場合も。



ゲージ供給向きのキャラ

ガイル、ムクロなど飛び道具を持ち、時間を使った闘いができるキャラ。

ゲージ放出向きのキャラ

強力なコンボを持つユンやユリアン。「ZERO」シリーズキャラ全般。



⬅必殺技を連発できるキャラはゲージを溜めやすい。

Liveで会ったら要注意! 上位キャラ対策

ここからは使用比率の高いキャラへの対策を説明していく。上位キャラのどこが強いかを頭に叩き込み、Live上で出会った際、しっかりと対応できるようにしておこう。あわせて、相性のいいキャラも紹介しておくぞ。

ジェダ、アナカリス(ヴァンパイア)

空中からのラッシュとチェーンコンボによる固めがキツい。ブロッキングやアルティメットガードなど優れた防御システムを持つキャラをぶつけたい。横に長いジャンプ攻撃や打点の高い技を置くのも有効だ。防御力が低いので、ゲージが溜まったら「ZERO」キャラにスイッチし、オリジナルコンボで勝負を掛けるのもひとつの手だ。



⬆ジェダは空中からの攻撃に弱い。ダウンを奪ったら、ジャンプ攻撃で押さえ込もう。

ジェダ、アナカリスにはこのキャラで対抗!

●ユリアン　通常技と飛び道具の相性がいい。ゲージが溜まったらしゃがみ強Ⓟからの連続技を狙おう。

●デミトリ　空中カオスフレアが背の高いジェダに有効。ラッシュはデモンクレイドルの割り込みで対処。

ユリアン(ストリートファイターIII)

中段技やエイジスリフレクターのおかげでガード崩しに長け、しゃがみ強Ⓟからの連続技も強力。ブロッキングもあるため守りも固い。近距離戦はしゃがみ強Ⓟを食らわないことを念頭に、投げを多めに闘おう。中距離ならブロッキングされても痛い反撃は受けないので、立ちと攻撃としゃがみ攻撃をおりまぜ、ブロッキング方向をゆさぶってペースを握れ。



⬆ブロッキングからのしゃがみ強Ⓟ→ヘッドバット→ユピテルサンダーに注意!

ユリアンにはこのキャラで対抗!

●かりん　通常技の相性がよく、当て身も狙いやすい。終盤はオリジナルコンボを盾に接近戦を挑むべし!

●ムクロ　ジャンプ強Ⓟやクナイでユリアンの間合い外から攻められる。ゲージも溜まって一石二鳥。

かりん(ストリートファイターZERO)

立ち中Ⓟやしゃがみ強Ⓚなど判定に優れた技とす速い移動を絡めた牽制が強力。対空も充実しており、こちらから仕掛けるには不利な相手。オリジナルコンボさえ使える状態でなければガードを崩す手段に乏しいため、かりんがみずから動くのを待って対応していくのが無難。めくりジャンプ攻撃と投げに細心の注意を払いつつ、対空技や小技で迎撃していこう。



⬆かりんはゲージ5割からでも痛いオリジナルコンボがある。安易な牽制は危険。

かりんにはこのキャラで対抗!

●アナカリス　空中浮遊やピラミッドが対応されにくい。地上からの攻めは控え、空中に漂い攻撃しよう。

●ガイル　ソニックブームを起点とする、いわゆる"待ちガイル"が有効。地上戦で互角以上に戦える。

レオ(ウォーザード)

長いリーチによる牽制がやっかい。牽制勝負では歯が立たないので、多用されるしゃがみ中Ⓚのスキに、飛び込んで間合いを詰めよう。近づけても単調に攻めると、「ウォーザード」キャラ最大の武器"アルティメットガード"のいい餌食に。技を出すタイミングをずらしたり、投げを多めに使って揺さぶろう。アルティメットガードのスキを狙うのも有効だ。



⬆起き攻めの際はコマンド投げに注意。地上技より空中技を重ねるようにしよう。

レオにはこのキャラで対抗!

●ジェダ　攻撃の間をずらす、イラ=スピンタが有効。空中からのラッシュに混ぜて相手を揺さぶろう。

●ユン　雷撃蹴とジャンプ攻撃で攻めのタイミングをずらせる。機動力を活かせば接近戦でも優位に闘える。

エックス攻略 X capture

悪魔たちの陰謀を阻止しろ!

CONSTANTINE コンスタンティン



映画版とゲーム版ではストーリーが異なるが、登場するキャラクターやアイテム、武器は共通するものが多い。今回の攻略範囲では、映画で出てきた舞台も多数登場!

コンスタンティン	アクションアドベンチャー
マーベラスエンターテイメント	Bits Studios
発売中 (4月21日)	7140円 [税込]
なし	1人
非対応	15歳以上
13ブロック	――

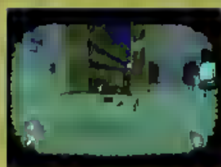
中盤ストーリー攻略 地獄の最深部へ向かえ!

悪魔たちの狙いが徐々に明らかになっていく中盤のストーリー。地上にあふれ出すデーモンの数は増え、地獄ではより強力なデーモンが待ち受けている。パズル的な要素も用意されていることで、そう簡単にはクリアーさせてもらえない。知恵と力で悪魔たちを追い返せ!

パパ・ミッドナイトの元へ

天使と悪魔のハーフブリードが集うバー

パパ・ミッドナイトの店を目指すのだが、ステージ全体が暗く、向かうべき方向やデーモンの接近に気づかない場合も多い。場面が移ったらトゥルーサイトの暗視能力を使い、こまめに周囲を見渡すようにしよう。



←トゥルーサイトを使えば、暗い場所でもデーモンやアイテムの発見が容易になるぞ。

▼ストーリー進行チャート

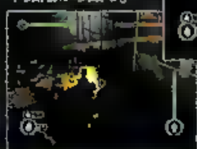
1. トラック脇のフェンスを乗り越える
2. 広場のS・スカウト、インペイラーを倒す
3. 広場左にある倉庫の窓を割り、中へ入る。古代の遺物を入手
4. 広場右側のフェンスの先で、ヴァーミンと対決
5. はしごを上り、屋上から先へ進む
6. モニター室でCCTVを調べる
7. 箱、クルマを使って屋上へ
8. 天窓から倉庫に入り、守護の巻物を入手
9. 再び屋上へ上がり、看板を倒して隣りのビルへ跳び移る
10. さらに跳び移り、下へ。インペイラーを倒す
11. 奥の魔方陣でスペル(YYBAAAXX)を唱える。悪魔につれられて移動
12. バスケットコートでクリーパー、セブラヴァイトと対決
13. パパ・ミッドナイトに到着

4 ドラゴン・ブレスで楽勝

再びヴァーミンと対決。まずはリーチがあり、打撃が当てやすいドラゴン・ブレスで"殴って"攻撃。バラバラになったら、ドラゴン・ブレスでヴァーミンを燃やそう。狙いさえよければ、合体まえに倒すことも可能だぞ。



➡ドラゴン・ブレスで中距離から殴る。



←バラバラになったヴァーミンにはドラゴン・ブレスの炎が効果的。まとめて燃やせ!

12 クリーパーの動きを止めろ!

バスケットコートでは新種のクリーパーが出現する。クリーパーは動きが速く狙いがつけにくいうえに、止まっていても弾丸をはじく防御を持っているため非常にやっかいな相手だ。この場面で役立つのが"ハンガー"のスペル。デーモンの動きを止めることができるので、クリーパーも難なく倒せるぞ。視界に入れて唱えるようにしよう。



←クリーパーは動きが速いため、通常の照準で捕らえることは難しい。

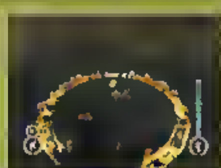


➡ハンガーのスペルを使えば動きが止まり、無防備な状態になるのだ。

地獄の博物館

地獄の博物館に施された3つの封印を解け

目的のアイテムを入手するには、3つの封印を解く必要がある。クリアーまでの道のりは長く、多くのデーモンと戦うことになるだろう。メイン武器はクルシファイアーを使い、弾丸を節約しながら戦っていこう。



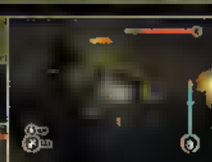
←3つの封印を解くには、体力と知力が必要になってくる。長期戦を覚悟して挑もう!

▼ストーリー進行チャート

1. 左側の階段を上り、穴へ落ちる。モーゼの衣を入手
2. 絵のある部屋の隠し扉を開ける(トゥルーサイトで発見)
3. 箱を移動させ、炎の上へ。スペル"コンフュージョン"を入手
4. ルシファーの刻印を入手し、ビヒモスを倒す
5. 最初の部屋まで進み、ルシファーの刻印を使う
6. 壁沿いに進み、穴を渡る
7. カーテンにつかまり、穴を渡る
8. 床にあるパネルを順番どおりに押し、サタンの刻印を入手
9. 最初の部屋まで進み、サタンの刻印を使う
10. 壁沿いに進み、通路の奥へ
11. 崩れる床の通路を走って駆け抜ける
12. 箱を動かし、白い円の中へ置く。もう片方の円に立ち、デビルの刻印を入手
13. 最初の部屋まで進み、デビルの刻印を使う
14. インペイラー、クリーパーなどを倒し、目的のアイテムを入手

4 ビヒモス再び!

ルシファーの刻印を手に入れるとビヒモスが動き始める。前戦と同じく、絶叫蟲で麻痺させ、聖なるショットガンでダメージを与える戦法で応戦しよう。敵の引き寄せ攻撃は、柱の陰に隠れることで回避できるぞ。



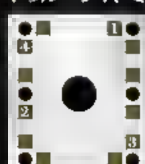
➡絶叫蟲+聖なるショットガンが基本だ。



←柱に引っかかれば、引き寄せ攻撃を防げる。つねに柱との位置取りに注意しながら戦おう。

8 パネルを踏んで封印を解け

サタンの封印を解くには、床にあるパネルを順番どおりに押す必要がある。トゥルーサイトで壁の絵を見てみよう。



←封印を解くために踏むパネルの順番は、左の図のようになっている。トゥルーサイトで壁の絵を見ると、つぎに踏むべきパネルが光っているのが見えるぞ。



←図を参考に踏むべきパネルと順番を確認しよう。ひとつずつ慎重に。

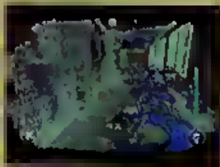


➡間違ったパネルを踏んでしまうとデーモンたちが出現。かなり危険!

20レーンボーリング場

ビーマンの残した強力なスペルを捜し出せ!

ビーマンが隠したスペルを手に入れるべく、ボーリング場の屋上を目指すことになる。大量のデーモンに囲まれる場面があるので、つねにストームクロウやハンガーなどのスペルを唱えられるようにしておこう。



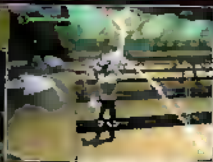
←大量のデーモンを相手にする場合、スペルの使用法が戦いを切り抜けるポイントになる。

▼ストーリー進行チャート

1. 事務所のウォリアーを倒す
2. ボーリング場のデーモンをすべて倒す
3. ゲームコーナーの奥から壁沿いで隠し部屋に入り、古代の遺物を入手
4. 扉上の窓を割り、箱を動かしてクロージング社の中へ入る
5. 正面の扉に入り、奥の壁沿いから隠し部屋に移動。モーゼの衣を入手
6. ネズミを倒し、ロッカーを動かして奥へ
7. 窓を割り、火災避難口を使う
8. 窓を割り、ビルの中へ入る
9. 扉上の窓を割り、箱を動かして中へ入る
10. 部屋の中のデーモンを倒す
11. 部屋の中のインベイラー2体、S・クローラーを倒す
12. 天使のハーフブリードから守護の香榜を入手する
13. 社長室の電話のあと、出現するデーモンを倒す
14. 倉庫の壁沿いから隠し部屋に入る
15. 屋上の封印をとき、スペル"ガーゴイル"を入手

2 スペルをす速く唱えよ

ボーリング場のレーンの上では、大量のデーモンが襲い掛かってくる。ここはストームクロウのスペルで一掃してしまうのが得策だ。続けてバスタドスが出現したら、コンフュージョンのスペルなどを使って対抗しよう。



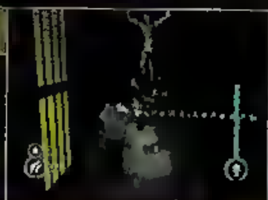
➡引きつけてからストームクロウを詠唱。



←バスタドスにはコンフュージョンが効果的。敵から近寄ってくるので倒しやすくなるぞ。

7 避難口を駆け抜けろ!

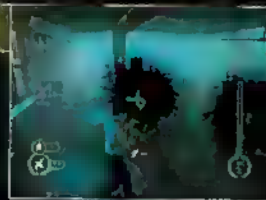
廊下の窓を割って外の避難通路を進むのだが、時間とともに通路の一部が落ちる仕組みになっている。外に出たらデーモンは無視し、階段まで一気に走り抜けよう。デーモンはそこで倒せばいい。



←落ちるとゲームオーバーに。一気に駆け抜けろ。

10 デーモンはハンガーで対処

部屋の中ではバスタドス、S・ウォーリアーが出現する。ここでも役に立つのがハンガーのスペルだ。デーモンが出現したら、す速く詠唱態勢に移ろう。ハンガーが解けるまえに倒すように!



←クリーパーにはハンガーが有効。覚えておこう。

15 ロウソクに灯を点けろ

ロウソクを星の頂点に動かすと炎が灯る。特定の順番で動かすことで封印が解け、スペルを入手できる仕組みだ。



←番号の順にロウソクを置いていくと封印が解ける。これは一例で、ほかにも正解は複数あるぞ。



←順番を間違えてもペナルティーはない。何度も挑戦して解いてみよう。

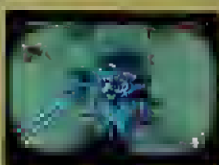


➡封印を解くとデーモンが出現する。ガーゴイルを試し撃ちしよう。

地獄の大通り

地獄に潜むデーモンとの戦いは避けられない

このステージは一本道のため、迷うことはないだろう。しかし、出現するデーモンは総じて強く、どの場面でもゲームオーバーになる可能性は高い。慎重に進み、デーモンを少数ずつ確実に倒しながら進もう。



←強力なデーモンが多数待ち受ける地獄の大通り。持てる力をすべて駆使して突破しろ!

▼ストーリー進行チャート

1. 道沿いに進む
2. 隕石の開けた穴を降り、中を進む
3. 坂を上がり、外へ出る
4. 壁沿いで先へ進み、タンクローリーの橋を進む
5. 左のトンネルを進み、ジャンプで進む
6. ふたつ目の足場から左へ跳び、隠し部屋へ。爆裂の釘とモーゼの衣を入手
7. トンネル右奥の隙間から奥へ進む
8. ビヒモスを倒す
9. ジャンプで進む
10. 奥へ進み、ビヒモスを倒す
11. クリーパー、セブラヴァイト、S・ウォリアー、バスタドスを倒す

2 コンフュージョンを使いこなせ

このステージでは、攻撃を加えるとワープするやっかいな敵、バスタドスが数多く出現する。このデーモンたちを相手にする場所では、最初にコンフュージョンのスペルを使うのがポイント。囮となった幻影にバスタドスが近寄ってくるため、こちらは安全に射撃することができる。バスタドスを見かけたら、まずはスペルチェンジだ。



←ワープを使うバスタドスは非常に強敵。攻撃力も高く危険な相手だ。



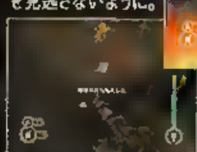
➡コンフュージョンを使えば、バスタドスは囮のほうに飛んで行く。

6 隠し部屋に飛び移れ

トンネル内は床が抜けているため、足場をジャンプしながら移動しよう。入り口からふたつ目の足場を左側へ飛び移ると隠し部屋に入ることができ、クルシファイヤーを強化する"爆裂の釘"と"モーゼの衣"を入手できるぞ。



➡隠し部屋の入り口を見逃さないように。



←"爆裂の釘"は、クルシファイヤーの攻撃力を上げる強力なアイテム。忘れずに回収を!

8 ビヒモス2連戦!

チャート8と10では、強敵ビヒモスが再登場。基本的な対処法はいままでと変わらず、絶叫蟲で麻痺させ、聖なるショットガンでダメージを与える戦法が有効だ。しかし今回は場所が狭く、引き寄せ攻撃を回避しにくい。ビヒモスが動いたら即、絶叫蟲を使うように心がけよう。絶叫蟲は壁に向かって投げると回収がラクになるぞ。



➡敵の攻撃をかわしにくい。絶叫蟲をうまく使おう。



←攻撃のチャンスは減るが、絶叫蟲は壁に投げて使うと、再び回収しやすい。

11 スペルを使い分けよう

最後のエリアでは、デーモンたちが大挙して襲ってくる。最初に現れるのはクリーパーとセブラヴァイト。まずは、ハンガーのスペルでクリーパーの動きを封じて倒し、そのあとセブラヴァイトを倒すのが得策だ。続いてS・ウォーリアー、バスタドスが出現する。こちらはバスタドス対策として、コンフュージョンがオススメ。バスタドスを優先して倒すようにしよう。



←クリーパーはハンガーのスペルで封じ込めてから対処。



➡コンフュージョンの生贄としてウォーリアーを狙おう。



海の向こうの濃い口なゲーム情報をお届け!

海外ゲームMANIAX

Vol.33

梅雨が明ければ、今年もやってくる暑い季節。何かスカっと激しい体験がしたい人は、ホットでクールな海外ゲームを要チェ〜ック!

海外タイトル新着情報

夏を目前とした今回は、夏休みに役立つゲーム特集! サン アンドレアス州を走りまくって地理に詳しくなり、かわいさとワルさが同居した魅力を『Raze's Hell』から学べば、一躍人気者に! でも調子に乗りすぎはご用心、どんな行動がタブーなのかは『NARC』から見て取るべし!

その他ほかの新作タイトル(5月18日現在)

- ●Advent Rising (発売:Majesco Games　開発:GlyphX Games)
- ●Medal of Honor: European Assault (発売・開発:Electronic Arts)
- ●Still Life (発売:Adventure Company　開発:Eurocom Ent.)
- ●Batman Begins (発売:Electronic Arts / Warner Bros. IE　開発:Microids)
- ●Juiced (発売:THQ　開発:Juice Games)



グランドセフトオート サン アンドレアス

Grand Theft Auto San Andreas

発売・開発:Rockstar Games　北米版

腐った日々にFuck Off! 今度のGTAもすンごいぜ!!

いろんな意味でいま、世間の注目を集めているクライムアクション『GTA』シリーズ最新作のXbox版! 今度は1990年代、前作『Vice City』の5倍以上広い"San Andreas"州でバカ騒ぎ。主人公カール・ジョンソンとなり、ギャングから与えられる物騒なミッションをこなして成り上がれッ!





↑あの危険かつ最高にヤンチャな日々が三度到来!



↑←パラグライダーや自転車など乗り物も増加!

これでもかっつーほど新要素モリモリ搭載!

体力を回復できる"食事"をし過ぎるとブクブクに太ったり、体の至る場所にタトゥーを入れられたりと、さらに自分を投影できる箱庭ライフ。道行くオネーチャンを彼女にして、クラブやレストランでデートも可能! カジノでギャンブルできたりバスケで遊べたりと、『GTA』の自由度は今回も期待を裏切らないッ!



←こんなカッコじゃシマらない。肥満注意!

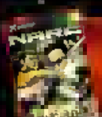


➡大人のたしなみギャンブルに、稼いだ金を突っ込め!

込められた魂を感じ取れ! さらに名曲てんこもり

実在の楽曲をカーラジオで聴ける要素も当然健在。世界的なヒット曲が多数楽しめる。その一部を紹介!

- Between The Sheets (THE ISLEY AY BROTHERS)
- Express Yourself (NWA)
- Cocaine In My Brain (DILLINGER)
- Funky Worm (OHIO PLAYERS)
- Hellraiser (Ozzy Ozbourne)
- Me & The Biz (MASTA ACE)
- Motownphilly (BOYZ II MEN)
- Movin' On Up (PRIMAL SCREAM)
- Odyssey (JOHNNY HARRIS)
- Rebel Without A Pause (PUBLIC ENEMY)
- Revolution (DENNIS BROWN)
- Rusty Cage (SOUNDGARDEN)
- Somebody Up There Likes Me (David Bowie)
- Strutter (KISS)
- The Godfather (SPOONIE GEE)
- The Payback (James Brown)
- Welcome to the Jungle (Guns N' Roses)



ナーク

NARC

発売:Midway　開発:Point of View　北米版

オイラは麻薬捜査官 抗争なんて日常茶飯事!

麻薬捜査官マーカス・ヒルとジャック・フローゼンスキーを操り、国際的なドラッグカルテルに立ち向かう3人称視点アクション。バトル中に押収したドラッグは、自分のフトコロに収めたり、使ってしまうことも……可能。





←ドラッグをキメるとさまざまな効果が1つて捜査官的にどう!?



↑←相手にするのは犯罪者集団。ルール無用の仁義なき戦いがここに。



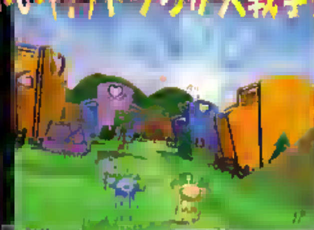
レイジーズ ヘル

Raze's Hell

発売:Majesco Games　開発:Artech Studios　北米版

最近のトレンド!? かわいい(?)ヤツらが大戦争!

北米(だけ)で人気がありそうなかわいらしげなキャラクターを操り、非道な対戦をガンガン楽しむ、某人気ゲームと似たコンセプトのアクション。頭部が爆裂、血しぶきバリバリといった、外見とはミスマッチな残虐性が魅力!?





←のどかな世界で突如起こる惨劇。このギャップがタマラン!



↑←かわいいからって情けは無用一頭部を狙って確実に仕留めるのだ。

緊急企画

遠い星からはるばると!? 遊星ウチュージン・ゲーム大集合!

『スター・ウォーズ』最新作に『宇宙戦争』と，今夏は世界的な宇宙ブーム。その流行に乗り遅れるわけにはイカン！ ということで，今回は宇宙人が出てくる海外ゲームを緊急特集。人類には到底マネできない彼らの能力や，21世紀の数段上を行く技術力に酔いしれつつ，いつか出かける宇宙旅行に想いを馳せてみようじゃないか！

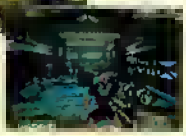
Area 51 北米版

エリア 51　発売：Midway

そのとき，調査員は見た！



UFOや宇宙人の目撃情報がやたら多い，アメリカ空軍秘密基地"エリア 51"を題材にしたFPS。特殊部隊を率いて，遭難信号が発生したエリア51に乗り込み，事件の謎を解明せよ。主人公たちのボイスは『X-FILE』のモルダー役で有名なデビット・ドゥカブニーほか，マリリン・マンソンなどの著名人が担当。



↑➡ヤバイ基地で(だいたい想像はつくけど)いったい何が起こっているのであろうか!?

Destroy All Humans! 北米版

デストロイ オール ヒューマンズ!　発売：THQ

ある意味 究極の残虐ゲーム!?



デンジャラスなタイトルが目を引く，地球侵略アクション。宇宙人となって時にはUFOで上空から，時には地上に降り立ち，人間どもを大殺戮せよ！ '60年代風のユルい"宇宙人"が活躍する，笑いのテイストにもあふれたタイトル。人間の頭を破裂させてDNAを集めるなど，残虐表現はけっこうキてます。



↑➡タコっぽい宇宙人が地球の民をばっさばっさとなぎ倒し。クルマごとキャプチャーも!?

Alien Hominid

エイリアン ホミニッド　発売：O3 Entertainment(8月発売予定)

かわいい宇宙人もアリかも!?



海外のWebサイトで公開されたFlashゲームを移植。かわいい火星人ホミニッドが，地球に墜落，捕捉されてしまったUFOを取り戻すためにFBIと戦う，コミカルな横スクロールアクション。カートゥーンタッチながら，銃で撃ったりナイフで斬ったりと内容は過激。戦車や宇宙船など，乗り物も多彩登場する。



↑➡じつはかなり高難度な『メタルスラッグ』タイプのアクション。独特の絵柄がいい感じ。

メッセサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？



第二次大戦を舞台としたFPSシリーズの最新作『Medal of Honor: European Assault』や『Grand Theft Auto San Andreas』のXbox版など，大作が入荷！ 『GTASA』は一瞬で売り切れるほどの人気ぶりで(笑)，しばらくは定番となりそうですね。ほかには『Predator : Concrete Jungle』，『Unreal Championship 2: The Liandri Conflict』，『Pariah』，『Doom3』といったタイトルがよく出ています。変わったものとしては，『Tom Clancy's Ghost Recon 2』のヨーロッパ版(PAL版)。欧州はテレビの方式が違うためヨーロッパ版Xboxでしか遊べないハズなのですが，本作は日本のXboxで動いてしまいます。PAL版の中にも，日本のXbox本体でも動くものがけっこうあるようですね。(6／15取材)



↑『Medal of Honor』シリーズ最新作は，ヨーロッパ戦線が舞台として登場。

Xboxほか海外ゲームの聖地!
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

メーカープロファイル ロックスター ゲームス Rockstar Games

巨大なゲームパブリッシャーであるTake-Two Interactive Softwareのブランドのひとつで，1998年に設立。その前身となったのは，David Jonesがイギリスで1986年に立ち上げたDMA Design。『Lemmings』や『Grand Theft Auto』など，数々のヒットタイトルを飛ばしたディベロッパーだ。1999年に続編である『Grand Theft Auto II』を発売，さらに2002年にリリースした『Grand Theft Auto III』が空前の大ヒットとなり，一躍トップメーカーの座に躍り出る。以降は『同 Vice City』，『同 San Andreas』とリリースし，熱狂的なファンを世界中で形成，もっとも注目されるブランドとなった。なおDMA DesignはRockstar Northに改名し，現在に至る。



⬅いまや伝説となった初代『GTA』。懐かしい。

海外ゲーム投稿団

●『Doom 3』で遊びたくて遊びたくてたまりません。現行機でのローカライズが無理なら，Xbox 360での移植を希望!! 過去のシリーズもカップリングされるとうれしいです。　（長野県　ココモ）

――Xbox.com内の'ワーコレアレコレサイト'によると『Doom 3』はワーコレで出す予定もあったものの，オトナの事情で流れた様子。なので，ぜひとも海外版を入手して遊んでみてほしいところです。英語だけど，リージョンフリーなので日本の本体でも動きますヨ。

ご注意！ 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー」版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが，公式にはその動作は保証されていません。また，日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には，サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！ すべて自己責任でお願いいたします。

ライアンのアメリカとクレジット



Ryan Payton

シアトルでの高校時代，クルマの部品屋でレジのアルバイトをした。そこでは，1ドルのヒューズをクレジットカードで買う客も多かった。アメリカでは私も現金はあまり使わず，雑誌やコーヒーなどの安い物を買うときは，なるべくクレジットカードを出すようにしている。年々，私たちアメリカ人は現金を使わなくなってきた。

なぜ，日本人は現金をそんなに使うの？ 毎週，銀行でお金をおろすのは不便じゃない？ 私はゲームを買うとき，大型量販店などよりも，雰囲気のある小さな店で買うのが好きだ。だが，そういう店ではクレジットカードが使えず，渋々と大型店へ行くことも多い。私はやはりアメリカ人だ。

あるいは，ゲーム店を見つけても，買いたいソフトが売っていないことも多い。いまや，一年まえに発売されたソフトをふつうに買うことは難しくなってきた。だから，私の周囲ではamazonなどのオンラインショップでソフトを買うケースが増えてきている。そこでも，クレジットカードは必要だ。

Xbox Liveのプレイヤーはクレジットカードの必要性を知っていると思うが，一般的な日本のゲーマーは，ゲームを買うときに現金しか使っていない人も多いだろう。でも聞いてくれ！ 次世代のゲーム機が発売されたら，キミたちはクレジットカードを持たざるを得なくなるぞ！ 任天堂のレボリューションでさえダウンロードゲームの可能性があるようだし，360のXbox Liveでは，すばらしいダウンロードコンテンツが必ず増えていくだろうから。

※シアトル出身，大阪在住のフリーライター。124円のおにぎりはクレジットカードで買えなくてもいいけど，近い未来，ゲームはどのお店でもカードで買えるようにしてほしい！

投稿募集! 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム(思い出)・移植希望の声，素朴な疑問や質問など，何でも書いて送ってほしい。ただし，1通1ネタがきまり！ 採用者には，本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第15回

今回紹介するのは、レア社開発『コンカー：ライブ&リローデッド』。日米でほぼ同時に発売されるので、プレイにも気合が入るよね。



講師紹介／Xbox事業本部・ゲームコンテンツグループ、アシエイトアカウントマネージャ。E3では、大変ながらも、充実した日々を過ごしたとか。

今月のタイトル 『コンカー：ライブ&リローデッド』発売元：マイクロソフト

生徒：「コンカー」はキャラの見た目はかわいいのですが、どうやらけっこうグロいシーンが多いみたいですね。

ウィリアム：見た目とのギャップが人気なんだ。ゲーム自体は本格的なシューティングアクションで、けっこう歯応えがあるよ。オリジナルはニンテンドウ64版で出たんだよね。ちなみに、タイトルの"Reloaded"は、"再び弾薬を込める"くらいの意味だね。

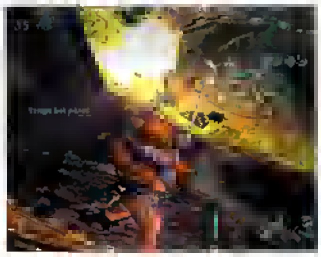
生徒：Xbox Liveでは、最大16人参加によるチーム戦が楽しめますが、『Halo 2（ヘイロー2）』のときに勉強した英語がけっこう応用できそうです（※1）。

ウィリアム：協力系のフレーズの①や②なんかは覚えておくと便利だろうね。あと、本作では最初に"クラス"を選択するんだけど、どのクラスにするかで、③、④あたりを覚えておくといい。

生徒：あと、本作ではノンプレイヤーキャラの"ダンボット"が特徴ですね。

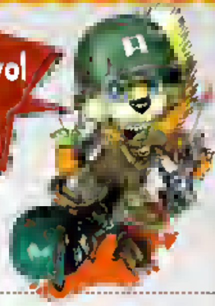
ウィリアム：そう。Xbox Live対戦でプレイヤーが奇数だったり、数が少なかったりしたときに、どう"ダンボット"を入れるかのフレーズも、知っておくと便利だね（⑤～⑦）。

生徒：あと、本作は映画のパロディーもふんだんに盛り込まれているので、それを聞く⑧なんかもいいですね。



↑第二次世界大戦を彷彿とさせる戦場で、かわいいキャラが激しい戦いをくり広げる！

『コンカー』の超お役立ちフレーズ集はこれ！



Potty mouth is the key to survival in Xbox Live competition!
（お下劣パワーでXbox Live対戦を勝ち抜け！）

①後方支援してくれ！
Cover me!
（発音）カバー　ミー！

②誰かあのバリケードを壊してくれ！
Someone take down the barricade!
（発音）サムワン テイク ダウン ザ バリケード！

③クラスわけはどのようにしようか？
How shall we split our class type?
（発音）ハウ シャル ウィー スプリット アワ クラス タイプ？

④誰かスナイパーやってくれ！　僕はグラントにする。
Someone take the sniper please! I'll take the Grunt.
（発音）サムワン テイク ザ スナイパー プリーズ。　アイル テイク ザ グラント。

⑤ダンボットはどれくらい入れようか？
Guys, how many bots do you want in this match?
（発音）ガーイズ，ハウ メニイ ボッツ ドゥー ユー ワント イン ディス マッチ？

⑥今回は、どのレベルのダンボットにする？
What difficulty level should we set the bots to?
（発音）ワット ディフィカルティー レベル シュッド ウイ セット ザ ボッツ トゥ？

⑦ダンボットはグラントにするので、ぼくらはほかのクラスにしよう！
I've set all bots as Grunts so let's take something else!
（発音）アイヴ セット オール ボッツ アズ グランツ ソウ レッツ テイク サムシング エルス！

⑧このステージがどの映画のパロディーかわかる？　どこかで見たことがあるんだけど、思い出せないんだ。
Do you know which scene this stage is taken from? Looks familiar, but I just can't remember.
（発音）ドゥー ユー ノウ ウィッチ シーン ディス ステージ イズ テイクン フロム？　ルックス ファミリアー，バット アイ ジャスト キャント リメンバー。

ベイカン先生に気になるフレーズを聞いちゃおう！

Q ほかにどんなXbox Live対応ゲームを持っていますか？（埼玉県 P.N.よっしーさん）

お答え **What other Xbox Live games do you have?**
（発音）ワット アザー エックスボックスライヴ ゲイムズ ドゥー ユー ハヴ？

「せっかくXbox Liveで仲よくなったのに，いつも同じゲームばかりではもったいない！　ほかにどんなゲームを持っているか，聞いてみたいのですが……」というお便りに答えて。親しくなった友だちとなら，たまには違うゲームで遊んでみたくなるよね。フレーズ自体はけっこう簡単なので，かなり使い勝手がいいのでは？　それ以外にも，「ほかのゲームで遊びませんか？」"Shall we play another Live game?（シャル ウイ プレイ アナザー ライブ ゲイム）"という聞きかたでも問題ないよ。

あめりかん・げーむ・わーど E3 Special

行ってきました，E3！　E3は毎年5月にアメリカで開催される，世界最大規模のゲーム見本市で……なんて能書きは軽めに切り上げて，とうとう正式発表されました，Xbox 360！　僕は裏方として発表会などに関わっていたのですが，発表会が無事に終わってホッとひと安心，といったところ。会場ではXbox 360用ソフトの映像なども公開されたのですが，"Incredible!!（スゴイ!!）"や"Graphics are astounding!（グラフィックがキレイ）"といった驚嘆の声が洩れていました。さて，Xbox 360はアメリカでは，"エックスボックススリーシックスティー"と発音します。最初は微妙に違和感があったこの呼びかたも，そのうち徐々に慣れてきました。いまでは，「これでなければならない！」ってほどしっくり。今後のXbox 360から目を離さないでくださいね。まだまだ アッと驚くような情報が控えています！　"Don't take your eyes off of Xbox 360! We still have lots of surprises for you!（ドント テイク ユア アイズ オフ オブ Xbox360! ウィー スティル ハヴ ラッツ オヴ サプライズス　フォー ユー！）



↑4年ぶりというE3を堪能したベイカン先生。気になったXbox 360は，アタリの『TEST DRIVE Unlimited』とのこと。

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集
次世代機Xbox 360も発表されて，ますます期待のXbox Liveですが，このコーナーでは引き続きベイカン先生に教えてほしいフレーズや単語などを募集しています！　アメリカのゲーム文化などで知りたいことがあれば，合わせてどうぞ。採用者にはお好きなXboxソフトをプレゼント。はがきに，①住所，②氏名（誌面掲載時のペンネームも），③年齢，④電話番号，⑤知りたいフレーズなど，⑥欲しいソフトを明記のうえ，P113のあて先「おしえてベイカン先生」係まで。

※1：ファミ通Xbox2004年12月号～2005年2月号

ファントムダストファンクラブ

Phantom Dust LABORATORY 4戦目

ついに開発スタッフ座談会決行！ いま明かされる驚愕の秘話満載!?

連載4回目にして実現した、「PD」開発チームぶっちゃけ座談会の模様をお届け。話が脱線しまくりで盛り上がったこの企画、もちろんいまだから話せる裏話満載だ。

続編、ダウンロードの可能性は？ 能力者諸君の疑問をぶつけてみた！

すでに開発チームは解散しており、それぞれ別のプロジェクトに参加しているのだが、この作品に対する情熱は、まだまだ消えていなかった！ 2時間を越すロングラン座談会を、今号から連続でお届けする！

連載座談会第1回 反省しつつ、悔しさを語る編

――いま「PD」に点数つけるとしたら、何点ぐらいになりますか？

山本 僕は家で100時間ぐらいやっています(笑)。ほかのゲームと比べても、抜きん出てプレイしていますよ。そうとうおもしろいと思うんですけど。

林 高得点はつけられるゲームですよね。90点とか。

菅沼 僕は作ったゲームって反省のほうが多くなってしまいますね……。

二木 どうしても失敗したところしか目がいかないよね……。70点ぐらいかな。でも、自分で作ったゲームに満点つけられたら、満足してゲーム屋辞めると思う(笑)。

菅沼 やっぱ、掲示板とか見るじゃないですか。そうすると「あ、これ俺の責任」とか思うわけですよ。相対評価としては高得点つけてもいいと思うんですけど、自分の中で満足度はぜんぜんないから、60点ぐらいかな。ちょっととっつきが悪かったと思うし、あとはLive関係かな。

二木 ほんとは『Halo 2』と同じシステムでプレイできるはずだったんだよね。これがどうなるかわからなかったから、発売も少し遅れてしまったんだけど……。

林 Liveに関しては、会社的な問題が大きいですからね。僕らではどうにもならない。

菅沼 ただ、いまユーザーさんに言われているネット対戦での不満は、最初から問題点を想定していれば解消できたはずなんですよ。いちばん大きな問題のレイティングにしても、ゲームに勝ちたい人と楽しみたい人、どちらのスタイルでも満足できる設定ができたハズなんです。

山本 テストプレイしているときは、面子が固まってしまいますからね。会社でやると知り合いばかりだし……。

林 やっぱり、極端に悪意のあるプレイってしないんですよ。楽しみたいって方向性でだいたいプレイするので。

菅沼 難しいですね、レイティングは。ただ作り直せば、いまよりは確実によくなるのはわかっているんですけどね。直したいんです、めちゃくちゃ。これからでも直そうと思えば直せるんですけどね……。

二木 危ない話になってきた(笑)。たしかにそうなんですよ。プログラムをダウンロードして実行ファイルを変更すれば、レアスキルの取得条件や技のモーションなども変更できる。でもこれはXbox Liveの規則で禁止されているんです。

菅沼 ほかのタイトルでも、発売したあとに気がついたこと、直したい部分ってあると思うんですね。それをダウンロードで直せる、直そうとなると、収拾つかなくなってしまいますから。

――直したいけど直せない状況は、かなり悔しいですよね。

菅沼 ネット対戦に関しては、やらなきゃわからない部分が多かったんですよ。似たようなゲームがあれば参考にできたんですけど、そんなゲームはなかったし。

二木 自分でプレイして血肉になったのは、『カルドセプト』とか「マジック・ザ・ギャザリング』とかあるんですけどね。

菅沼 たしかに、『マジック』の影響はありますね。ただアクション要素の強いゲームにしようって意向があったので、ちょっと方向性が違うかな。

二木 アクション性のあるゲームじゃないと、アメリカの市場で受け入れてもらえないんですよ。とはいえ、最初は日本市場を意識したキャラで作っていたんですけどね。いわゆる萌え系のキャラ(笑)。

一同 (爆笑)

山本 最初の2ヵ月ぐらいは、ランドセル背負った女の子が歩いていましたからね。シナリオと世界観がこうだから、それに合ったキャラを作ろうということで、方向性変えましたけど。

二木 でも、ミカンちゃんはいいよね(笑)。

山本 使えるようにしようと思ったときには、もう時間的に手遅れだった……。

二木 ただ、いま思うとできたよね。Xbox Live関係で延びた時間を活用すれば。

菅沼 僕なんて、モーションとか考えてましたもん。やればよかったですね(笑)。

幻のバージョン1.5とは!?

二木 そういえば、バージョン1.5の話もあったんだよね。技グラフィック、スキル、キャラなどを増やして、ミッションも少し増やして、基本ストーリーなんかは変わらないんだけど、より完成度を上げたバージョンを発売しようって。

――でも発売できなかった……。

二木 開発途中で上司が替わったんですよ(笑)。替わったらダメだって言われて、話が違うと思ったけど、サラリーマンなんでどうにもならない(笑)。

山本 技のグラフィックも1.5が念頭にあって、ダウンロードで変えられないようなプログラムを組んでしまったんですよ。

二木 どうもアメリカ人は嫌いみたい。エキスパンションみたいなことが。ぜんぜん変わっていないものを、また売るとはけしからん！ みたいな発想がアメリカのスタンダードみたいで。新しく来た上司に言われましたね……。

山本 説得しようと思っていろいろやってみたけどダメでした……。

二木 開発終盤は、もう時間が掛かりそうなことは、1.5でやればいいよ的な空気が現場にあったよね。発売して、ユーザーの意見を吸い上げて1.5に反映したほうがいいんじゃないの、みたいな感じで。

林 この手のゲームで、最初から完璧なものってないですよね。チームの人間は、みんなもったいないって思ってますよ。

二木 発売したあとに思ったんだけど、Xboxじゃなくて、最初からXbox 360って手もあったかなって……。ただ開発終盤当時は、そんなこと絶対考えられなかったけど。とにかく新しいシステムのゲームだし、一回外に出していいか悪いかユーザーに判断してもらわないと、どうにもならないと思ったんだよなぁ。最初は気軽に遊べるXbox Liveタイトルを作ってくれって言われたんですけど(笑)。途中で1Pも遊べるようにしてって言われて。

山本 開発から半年過ぎてからいきなりそんなこと言われても(笑)。

二木 いま思えば、そのときに押し切って発売しちゃったほうがよかった気がするなぁ。あのころここまで市場が冷え込むと思ってなかったんだよね。

菅沼 みんな「『TFLO』が出てXbox Live人口増えてるよ！」なんて言ってた(笑)。

二木 そうそう！ 『TFLO』がんがんプレイして、その合間、疲れたときにちょっとプレイできる感じにしよう！ なんて盛り上がってた時期もあった(笑)。まさかこんなことになるとは……。

まだまだ続く!!(笑)



プロデューサー
二木幸生氏

おなじみ『PD』生みの親にしてプロデューサー。現在はラインを統括して管理する要職に就いている。しかし、「ゲームが作りたい」との発言も……。



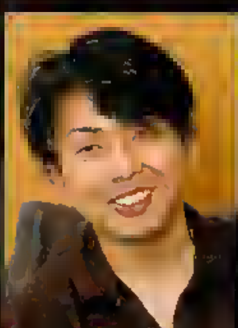
企画
菅沼正夫氏

バトル系のシステムをおもに担当。スキルの性能なども、ほとんどひとりで完成させている。『マジック』の世界大会に、日本代表として出場した経験あり！



グラフィック
山本剛彦氏

おもに背景や世界観的なグラフィックを担当。グラフィックだけでなく、テストプレイも長時間こなすという熱意を持つ。現在は別の会社にお勤め中……。



テストプレイ
林賢祐氏

ゲームバランスを左右する、縁の下の力持ち的存在のテストプレイ班チーフ。テストプレイに約8ヵ月費やし、セリフやスキル性能に多くの影響を与えた。

欄外でだらだら語るよ～

ラ：座談会、きわどいですね(笑)。編：実際はもっと凄いんだけど、とにかく皆さんノリノリ！ ラ：そのあと飲みに行きましたしね……。編：とにかく「PD」に対する愛情、思い入れを強く感じたな。ラ：次号も盛り上がりそうですね。編：おうよ！ しかし、MSさんの原稿チェックで直しが入ると思ってたんだけど、ほとんどスルー。もっと書いても大丈夫だったのか……。ラ：男気を感じますね。

あて先 何でもいいのでハガキ下さい!! 住所、氏名(掲載時のペンネーム)、年齢、電話番号を明記のうえ、右記のあて先まで！ 〒102-8431 ㈱エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 「PD LABORATORY」係 eメールでの投稿 xbox@ml.enterbrain.co.jp



Hey! Hey! Halo!!

ヘイ！ヘイ！ヘイロー!!

Level 4

全宇宙の『Halo』情報をキャッチ！

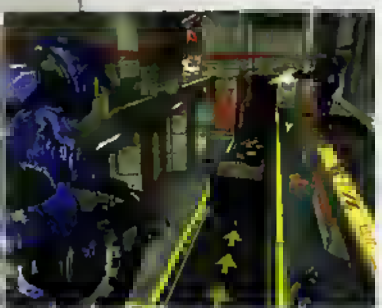
今日も明日も明後日もHalo！ Live！ というアナタに贈るこのコーナー。今月は新マップの話題をメインに！



ココドコ？ わかった人はステージ名と、そのいちばん近くに落ちている武器の名前を書いて欄外下のあて先まで送ってほしい。当選者1名にはステキな物資を送るぞ。

まもなく登場！『Halo 2 マルチプレイヤー マップ パック』

来る7月7日、新旧の追加マップ9点と未公開映像、新マップが完成するまでのミニドキュメンタリーを同梱した『Halo 2 マルチプレイヤー マップ パック』(税込1554円)が発売される。そこで今回は、新たに登場する5つのマップの情報をひと足早くお伝えしよう。なお、7月5日からは新マップ5点のみの有料ダウンロードも開始、今夏中には9点の追加マップすべてが無料ダウンロード可能になるとのこと。戦士なら当然、パックも予約しつつダウンロード！



←前作『Halo』からリファインされて登場するマップも確認されている。期待！



←非Liveユーザーもコレで新マップをゲット！



↑マップパックのジャケ写はこちら。拡張データをインストールしたあとは部屋に飾って士気を高めろ！

購入はxbox.comでのオンライン販売のみ！

マップパックは、Xbox.comと提携しているオンラインショップだけの限定発売。購入希望者はwww.xbox.com/ja-JP/onlineshop/default.htmにアクセスして確認しよう。8月末日までの限定生産だぞ。



←特典映像が見たい人はいますぐアクセス&予約！

Backwash バックウォッシュ　フラッド災禍の中心地で戦え

前作でフラッドが初めて登場した場所を思い起こさせるジャングルタイプのマップ。屋外戦闘のマップだが、全体がフラッドのガスに覆われて視界が非常に悪いため、出会い頭での銃撃戦も往々にして起こりそう。至るところに木が生えているので、これを遮蔽物にして安全を確保しながら戦うといいだろう。一説では、センチネルビームが主武器になるかも？



←沼地と丘、木々などで構成され、射線が届きにくそう。立ち回りが重要か。

地形を味方につけて静かに接近せよ



➡センチネルビームを撃つ相手に攻撃！ 近距離武器が活躍しそうだ。

敵味方の位置関係をつかめるかがカギ



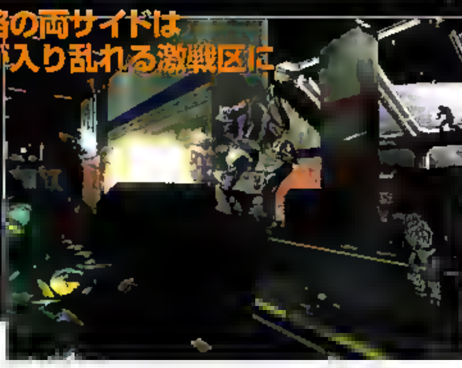
↑オッドボールでのイメージ映像。チーム戦で重要になる戦力の位置確認ができるかどうかがポイント。

Elongation イロンゲイション　生まれ変わった"Longest"

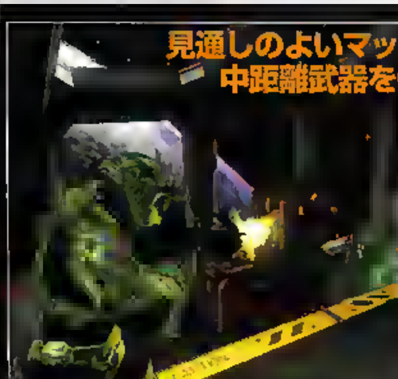
前作で登場した対戦マップのリメイク。タテに細長い2階層の通路で構成されており、中央でふたつの通路に分けられているのが特徴だ。下層はベルトコンベアが稼動し、コンテナを運んでいる。上層の小さい足場から下層を攻撃するのがセオリーとなるが、身を隠せる場所が少ないため、安全を確保しながら攻撃を仕掛けるのは難しいマップといえるだろう。

通路の両サイドは兵が入り乱れる激戦区に

➡通路の端は比較的幅が広く兵士が溜まりやすい場所だ。



見通しのよいマップは中距離武器を使え



←遮蔽物が少ないので、バトルライフルなどの中距離系武器が活躍する。

Gemini ジェミニ　メリハリのある室内マップ

コウナントの施設を思わせる室内戦闘マップ。廊下と小部屋に別れたエリアがあり、通路やテレポータを使って上層に移動できる。吹き抜け構造のエリアでは、下層の敵を急襲するといったアクションも可能だ。復活ポイントで相手を固めやすい作りなので、制圧すべきポイントの研究が試合結果を左右するマップといえそうだ。



←交錯する通路と自動ドア。移動ルートでの待ち伏せに注意したい。



←ある程度開けた空間もあるようだ。マップの上層部のようだが……



←テレポータの出口で待ち伏せして敵を処理。ルートの確保はやはり重要だろう。

上層への移動ルートを制圧して主導権を握れ

上層への移動ルートを制圧して主導権を握れ



➡下層にある大広間の写真。マップの規模はロックアウトと同じくらいとのことだ。

Relic レリック　シングル戦で燃え上がる孤島

中型サイズの屋外マップで、ザンジバーを思わせるような一極構造が特徴だ。守り手がタワーに集結し、海岸から攻め手が押し寄せるといった戦局が見られることは間違いない。遮蔽物が少なく見通しが非常によいので、スナイパーライフルが活躍するはず。長距離戦闘を制したチームが、最終的な勝利を収めることになるだろう。



←島の中央寄りに建っている巨大な建造物。どのように入るのか！



←武器投下用のポッドがいくつか確認できる。武装は海岸側が有利か。

手前のコンテナと左手のテレポータが気になる



←おそらく攻め手側は手前のコンテナが拠点に。左手の転送機はどこに……

Terminal ターミナル　大人数での市街戦に期待

現時点でもっとも情報が少ないこのマップは、大人数戦闘を行える都市戦闘マップとして期待が高まる。マップの中央にモノレールが走っており、どうやら接触することもできるようだ(ダメージの有無に関しては不明)。レイスがマップに配置されるなど、大型車両に関しても期待してよさそう。徒歩での移動はかなり辛そうなので、移動ルートの研究が重要になるか？

➡中央下段を左右に横断しているのがウワサのモノレール。上り、下りの両線があると思われるので、もしかしたら車両に乗り込んでの移動も可能かも。レールの上にいたらはねられてしまう、なんてことも？

とりあえず全景写真でイメージを固めておこう！

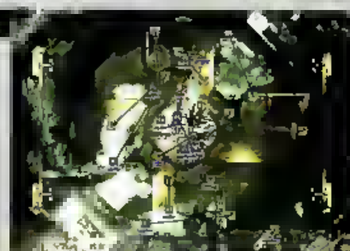


Results Report

『Halo 2』世界トーナメント戦で日本代表が準優勝！

先日Xbox Live上で行われた、「Halo 2」初の世界トーナメント。世界24ヵ国(地域)から5万人のプレイヤーが予選参加した最終決定戦で、日本代表として出場したAIMITUX(アイミタックス)選手が、みごと準優勝に輝いた。早速、決戦を終えたAIMITUX選手に今大会の印象について聞いてみたぞ。(以下、カッコ内はAIMITUX選手の発言)

まず決勝大会は、各国の代表プレイヤー23名が集められ、6名ずつ4ブロックに分かれてスレイヤーで対戦、上位3名がつぎの試合に進むという仕組みで進められた。スレイヤーの詳細ルールは"キル制限なし、制限時間10分、使用マップはウォーロック限定、武器配置などはデフォルト"。時間内にどれだけスコアを伸ばせるかを競うものだったそうだ。サブマシンガンとプラズマライフルの両手持ちを主軸に戦ったAIMITUX選手は「最初に(マイクロソフトの会場で)用意されたテレビが大きすぎて見づらく、小さいのに変えてもらったんですが、今度は明るすぎてうまく画面が見えず、辛かったです(笑)。でも1回戦でトップを取れたので、勝ち抜ける自信がつきました」とコメント。安定した勝率で決勝の6人に食い込み、優勝も硬いと思われていた。だが、決勝の時点で突然"いままでの試合も含め、負け数がふたつ以上あれば脱落"という不明瞭なルールに変更。6人での決勝を1位で勝ち抜いたAIMITUX選手も、最終決戦の1 on 1で、オランダ代表に健闘むなしく敗北してしまった。「オランダ代表は強かった。つぎも、ぜひ世界大会には挑戦したいですね」とさわやかに語ってくれたAIMITUX選手、お疲れさまでした！



⬆決勝戦のゲームビューアー。両手撃ちで圧力をかけるAIMITUX選手を、オランダ代表がかわしながらバトルライフルで刺していることがわかる。

順位	名前(ゲーマータグ)	代表国
1位	King Tuur	オランダ
2位	AIMITUX	日本
3位	PrOgamer	ドイツ
4位	L Terry 1 S L	アメリカ
5位	ii Cabel II	オーストラリア
6位	II Theos II	フランス

前号「ココドコ」の答え：マルチプレイヤー：ザンジバー／バトルライフル(基地内ゲートの上)
ステキな物資当選者：東京都／アナザーワールドクン

あて先：〒102-8431　(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Halo！」係
eメールでの応募：xbox@ml.enterbrain.co.jp



戦士の目安箱

Q：バージョンが1.1になってから殴りが強くなりましたが、対戦時によく、す速く連続で殴られることがあります。あれはどうしてですか？　A：殴ったあとにXボタンで動作をキャンセルすると、つぎの殴りが早く出せるぞ。ただし入力が速すぎると殴りの攻撃自体をキャンセルしてしまうので、"ダメージを確認してからXボタン～すぐ殴り"というイメージで入力すれば高速化できる。接近戦で活用しよう！

Xbox Live Arcade 最新情報コーナー

ライブアーケードジャーナル

Live Arcade Journal

5月配信タイトル

このコーナーでは、毎月新作が増えていくXbox Live Arcadeのダウンロード情報をお伝えしていく。サービス開始早々、新作ゲームが配信されているぞ!!

遊ぶために絶対必要な専用ディスクの入手方法

Xboxオフィシャルサイトにある Xbox Live Arcadeコーナーにアクセスして、申し込みフォームに、必要事項を記入すれば、1週間程度で専用ディスクが無料で届く。デモ版ならオフラインでも遊べるタイトルが多数収録されているぞ。



Xbox オフィシャルサイト

http://www.xbox.com/ja-jp/livearcade/

Feeding Frenzy

フィーディング・フレンジー

ジャンル：アーケード

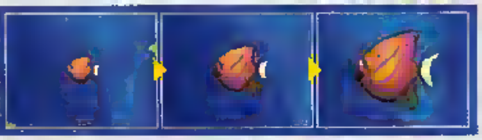
■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

ダウンロード料金 980円［税込］

食べて育ってまた食べて

小さな魚を操作して、海中を自由に泳ぎ回り、自分よりも小さい魚を食べていく。大きい魚には食われてしまうので、泳いで逃げるというシンプルなルール。たっぷり食べると体が成長してより大きな魚を食べられるようになるが、当たり判定が大きくなるので大きな魚に気をつけろ！成長をくり返して、Frenzy Coastを食べ尽くしながら進むのだ。

お魚が成長する!



⬅海でいちばんの大物を目指して食べ進もう。



➡画面端に大きな魚が潜んでいることもある。



⬅機雷に触れると爆発するぞ。うまくかわせー

急いで食べれば高得点

ゆっくり操作してちゃんと魚の大きさを見極めて食べていけば、大きな魚に食われる危険は減る。逆に、連続で一気に食べていけ[illegible]ぞ。魚の大きさ対比を瞬時に見極めよう！



⬅スピーディーに食べて[illegible]

Atomader

アトメイダー

ジャンル：アーケード

■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

ダウンロード料金 980円［税込］

エイリアンの侵略を食い止めろ

多彩なフォーメーションで迫り来る敵を撃つ、固定画面型シューティング。攻撃を左右移動でかわし、基本ショットとエクストラウェポンを使い分けて全滅させる。敵を倒すとディスクが落下してきて、同種類を4つそろえるとエクストラウェポンの発射準備が完了。ディスクの種類によって、異なる効果が発動する。

画面内の敵をすべて破壊するとステージが進み、各惑星の最後には巨大なサイボーグのボスが激しい攻撃を仕掛けてくるぞ。



⬅画面下に到達するまえにすべての敵を撃て！

多彩なエクストラウェポン

同じ色のディスクを4つ集めるとインジ[illegible]タンと[illegible]り、エクストラウェポ[illegible]使用できる。まずはディスクを集めよう。

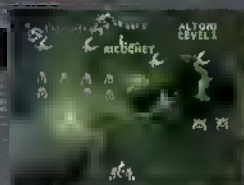




⬅⬆先へ進むほど強力なエクストラウェポンが登場。

マザーシップの救援物資

画面の上をときどき横切るマザーシップを破壊すると、バリアやホーミングミサイル、ときには1upなどのアイテムを落としてくれるぞ。



⬅敵部隊の隙間を狙ってでも、マザーシップを破壊しよう。

Marble Blast

マーブル・ブラスト

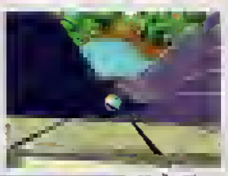
ジャンル：アーケード

■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

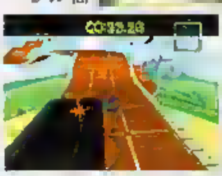
ダウンロード料金 980円［税込］

転がるマーブル大冒険

多彩な障害物が配置されたステージで、マーブル（球）を転がして目的地までの早さを競うアクションゲーム。操作は移動やジャンプなど、至ってシンプル。あっと驚く仕掛けが大量に用意されているので、まずはデモをダウンロードしてムービーを見てみよう。クールなステージ構成とプレイ映像の虜になるぞ！



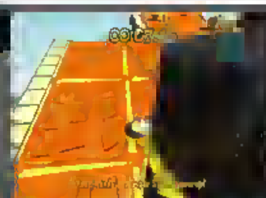
➡ステージはなぜか高所にあって、マーブルがステージから落ちるとミスになる！



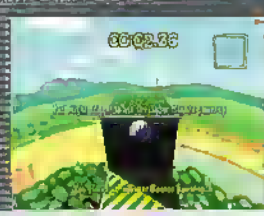
⬅マーブルを操作して、仕掛けが満載の入り組んだステージでゴールを目指せ。

転がるだけじゃありません！

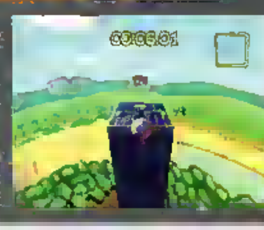
移動とジャンプが基本だが、ステ[illegible]に[illegible]されたアイテムを取れば、[illegible]したり長距離を[illegible]り、高所から落ちても跳ねず[illegible]する。ここで一部アイテムの効果を紹介しよう。



⬅スピードアップアイテムで一気にタイム短縮！



➡バウンス[illegible]遠くの足場に飛び移れ



➡プロペラがつけば長距離を快適に移動できる。

Xboxを愛するファンのためのページ!

Xbox コミュニティーライフ

Vol.9

「Xboxのコミュニティーって言っても、女性の比率が極端に少ないしなあ～」とお嘆きのあなたに贈る、Xbox女性ユーザースペシャル!! じつは、Xboxには女性ユーザーはたくさんいるんです!!



Xboxで「おもしろ～い!!」女子高生のコミュニティーで～す!!

Xboxユーザーには女性もいるんです!! 全員女性高生のイベントに潜入したぞ!!

ある日のこと――記者は、マイクロソフトでヒミツの催しがあることをキャッチした。しかもそれは、Xbox女性ユーザー限定のイベントだという。つね日ごろ、「Xboxのコミュニティーには女性ユーザーが少ない!」と嘆いていた記者は、真偽のほどを確かめるべく、マイクロソフト本社へ急いだ! するとそこには、女子高生が「Xboxビデオチャット」&「トップスピン」に打ち興じる姿が!! 聞けば彼女たちはXbox友だちで、何度か仲間内で独自のイベントを開いているうちに、マイクロソフトの関係者とも知り合いになり、今回同社でイベントを開催する運びになったという。もちろん、全員Xboxユーザー!! 空前絶後の華やかなイベントの模様をとくと堪能あれ!



➡ 変な顔コンテ[illegible]遊びから生まれたも[illegible] 自分たち自身おもしろい顔を作った女の子を評価。



⬅ かなり真剣な[illegible]く[illegible]り広げられまし[illegible]



[illegible]記者も飛び入り参加してみま[illegible]が あえなくストレート負け



優勝者には Xbox秘蔵アイテムが贈呈されたのだ!

➡"変な顔コンテスト"&『トップス[illegible]』も、木津芳衣奈さんが優[illegible]oxクッションなどが贈呈された。

変な顔コンテスト開催! ビデオチャットの新しい遊びかただ!?





⬅⬆"Xboxビ[illegible]コンテ[illegible]と『トップスピン』のゲーム[illegible]を実施



正式名称決定!! Xbox 360 360万台への道

いよいよXbox 360が正式発表! 著名クリエーターの参入も決定し、かなり手応えの感じられるXbox 360だが、まだまだ本番はこれから! 年末の発売に向けて、どんどん盛り上げていこうではありませんか! というわけで、Xbox 360を360万台に到達させるためのアイデアを大紹介します。

●ハードメーカー以外は、すべてのサードパーティーを味方につけるくらいの気合いの入れようでいく!(神奈川県/元気娘)

タイトルラインアップの充実は、まさにマイクロソフトが重視しているところで、Xbox 360ではそのへんがかなり手応えあり、という感じ。今後の展開もかなり期待できそうで……。

●とにかく宣伝あるのみ! テレビCMはもちろんのこと、ファミ通Xboxや週刊ファミ通などに映像集をつけてみてはいかが!? (大阪府/Y.M.)

やっぱり多かったのが、テレビCM。「まずは認知度を高めてほしい」という意見が多数。Xbox 360はソフトやハードが充実しているだけに、そのことを知ってもらう必要があるかも。よろしくお願いします、ビル・ゲイツさん!

●韓国のスターたちがハングルを教えてくれるソフトを発売する、さらには、毎月スターたちとビデオチャットで直接会話ができるキャンペーンを実施する!

(高知県/GAMES BOND)

世は韓流ブーム。ということで、韓国からみのアイデアがいくつか寄せられました。たしかに、韓国スターの人気にあやかることで、Xbox 360は奥様世代にもアピールしそう。ひいてはXbox 360のテーマである、幅広いユーザー層の獲得につながるかも……。とはいえ、ソフト開発という点では、「ナインティナイン・ナイツ」で韓国の実力メーカー、ファンタグラムとのコラボレーションが実現しており、韓流というのは、意外とXbox 360成功のカギを握っているのかも。そんなわけで、引き続き、Xbox 360をバカ売れさせるためのアイデアを募集中です!!

[illegible]官製はがきなどに、①住所、②氏名(掲載時のペンネームも)、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当選した場合の希望するソフトを明記のうえ、以下あて先まで。採用者には、もれなくお好きなゲームソフト(Xboxのみ)を1本プレゼント!

〒102-8431 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Xboxコミュニティーライフ・360万台への道!」係

裏の舞台裏のつぶやき Xbox 360成功のためにということで、関係者の口からよく聞かれるのが、「ユーザー層の拡大」という言葉。たしかに、現行機はユーザー層がかなり限られているのは事実で、とくに女性ユーザーはライバル陣営に比べても少ないかも……。そんなわけで、'Xbox 360 360万台への道'では、とくに女性ユーザーを獲得するための方法を募集します。

XboxイチオシSHOP @ファミ通Xbox

第6回 ヨドバシカメラ マルチメディア博多 ビックカメラ 天神2号館

Xboxのソフトを買うならココがオススメ!

Xboxに熱心な全国のゲームショップを紹介！　今回はいよいよ九州に上陸。博多っ子の支持もアツイ、2店舗をお届けします。本コーナーとリンクしたXbox公式サイト(http://www.xbox.com/ja-jp/)の記事もお忘れなく！

ヨドバシカメラ マルチメディア博多
ゆったりとした売り場スペースでたっぷりとXboxソフトを

福岡の玄関口とも言うべき、博多駅から徒歩5分程度に位置するヨドバシカメラ マルチメディア博多は、とにかく売り場面積が広い。そんな絶好の環境を活かしてのディスプレイが同店の特徴だ。売り場担当の冷川豊也氏によると、「お客様に窮屈な感じを与えないように、ゆったりとした売り場スペースにしています。棚を低くして、全体を見渡しやすいようにしているんですよ。そのほうが、小さいお子様にも見やすいですからね」という。なるほど店内は、ゴージャスな気分になれるほど、ゆったりとした雰囲気になっている。そんななか、Xbox関連の売り場スペースは1ブロックたっぷり。新作を中心に人気タイトルをしっかりと押さえている。Xbox 360が発表されたということもあり、これからXbox関連にはより力を入れていくという同店。まずは近日中に、Xboxの棚を売り場のメインとなる通路の脇に移すらしい。「お客様に見に来ていただくのではなく、目に留まる感じにしようかと思っています」(冷川氏)という。次世代機が売り場にも影響を与えているようだ。





1 パッケージがずらり。新作、人気作はしっかりと在庫しているのだ。ちなみに、いまソフトやハードを購入すると、もれなく特製Tシャツがもらえるとか。
2 試遊台はやはり販促には欠かせないところ。取材時は「Forza Motorsport」で遊ぶことができた。
3 販促物などで、イチオシタイトルをアピール。



売り場担当
冷川豊也氏

現行機の本体性能はほかに比べて高いので、あとはやはりソフトですよね。どちらかというと客層が固まってしまっている印象があるので、もっと幅広い層にアピールするソフトをリリースしてほしいなあと。そういった意味では、「ブルードラゴン」などで幅広い層に訴求できるXbox 360には大いに期待しています。



店舗案内 ヨドバシカメラ マルチメディア博多

福岡市博多区博多駅中央街6-12
ACCESS■JR博多駅筑紫口下車・徒歩5分
TEL■092・471・1010　FAX■092・471・1050
営業時間■午前9時30分～午後10時
URL■http://www.yodobashi.com

ビックカメラ 天神2号館
情報発信&Xboxのコミュニティースペースとして……

販促物の活用や手書きPOPによるソフト紹介など、ひと目見てかなりの力の入れ具合がわかる、同店の売り場スペース。「Xboxの売り場としては、九州一なのではないかと自負しています」という、売り場担当の山本雅史氏の言葉にも素直にうなずける。「ここに来ればどんなソフトでも見つけられるのはもちろんのこと、情報発信基地でありたいと思っています」(山本氏)との言葉どおり、定期的に独自の冊子なども作成し、情報の提供に努めている。また、同店には3台もの試遊台が置かれていて、そのうちの1台はXbox Live対応！　土日ともなると、全国のビックカメラ各店をつないでのXbox Live対戦で終日賑わうという。イベントなどもコンスタントに開催しており、固定ファンもけっこういるようだ。まさに、Xboxのコミュニティースペースとして大いに機能しているといったところ。「体感&体験スペースとして、Xboxのよさがわかる店作りになっています。まずは当店に来て、Xboxのクオリティーを実感していただきたいです」という山本氏の言葉が力強かった。






1 既発売のタイトルはほぼもれなくフォロー。
2 ランキングも情報のうち！　来店者に好評。
3 独自の小冊子やPOPなども充実している。
4 Xbox Live &5.1ch体験コーナーも設置。



売り場担当
山本雅史氏

Xboxのソフトはクオリティーは申し分ないのですが、ゲームジャンルの少なさがネックですね。とくにRPG。もっとお子さんや女性に訴求するソフトも欲しいところです。Xbox 360には大いに期待しています。ソフトラインアップなどは、明らかに「新しいチャレンジをしている」ことがわかりますので、大いに期待しております。



店舗案内 ビックカメラ 天神2号館

福岡市中央区天神2-4-5
ACCESS■西鉄福岡駅・下車3分
TEL■092・732・1111
営業時間■午前10時～午後9時
URL■http://www.biccamera.com

あとがき ●福岡でも、一、二の人気を誇る両店舗。その担当者が両人ともXboxに対する要望として挙げたのが、くしくも「ユーザー層の拡大」。そのへんが今後のテーマとなりそうだ。●本コーナーでは全国のXboxに積極的なゲームショップを募集。自薦他薦を問いません。「こんな気合の入ったお店があるんだよ」という方は、まずはP113のメールアドレスもしくはあて先まで。

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、あと。～
•●● Vol.16 ●●•

今月は読者のみんなからいただいたハガキを中心にまとめてみた。その中身は、もちろんXbox 360について……。

Xbox 360に対する期待と不安ふたつ我にあり!?

前号における本コーナーのプレゼント企画にて，応募ハガキに「Xbox 360に期待することを書いて」としたところ，みんなたくさん書いてきてくれた。今回は，その中からいくつかのおたよりを紹介しよう。

●Xbox 360を早く発売してほしい。とくに『フレームシティ』と『パーフェクトダークゼロ』の情報が欲しい。あとXbox 360の価格を教えてください。　(福岡県 D・F)

『フレームシティ』は今月号でクリエーターインタビューを掲載したが，どうだったかな？　あと価格なんですが，僕にもわかりません。これまで発売されたハードは，けっこうギリギリまで価格発表をしないケースが多かったけど……，今回はどうかな。

●私は，Xbox 360をテレビで観た瞬間から「このハードはイケる！」と思いました。なぜなら，見た目は白っぽくて曲線ラインにそったハードのデザイン，それにワイヤレスとなったコントローラー，現行Xboxにあったドデカいイメージも解消され，インテリアになじむスッキリサッパリしたデザイン。これはぜったいイケると思います。

また，そのスペックの高さにも目を疑った。現行のXboxもかなりすごかったが，Xbox 360はそれを遥かに飛び越えて感動の渦へ私たちを導こうとしています。

Xbox 360に期待すること……それは，何より日本人に馴染みのある"本格ターン式RPG"だと思います。いくらスペックが高くてもソフトなければタダの箱。現Xboxの失敗をバネにして，成功を祈っております。

(茨城県　T・H)

ハードデザインに関していえば，少なくとも現行機よりは好印象といったところだろう。先月号の本誌アンケートにおいて，「Xbox 360でよいと思ったところ」で20パーセントの人が「デザイン」と答えている。逆に，悪いと思った人も20パーセントなのだが。

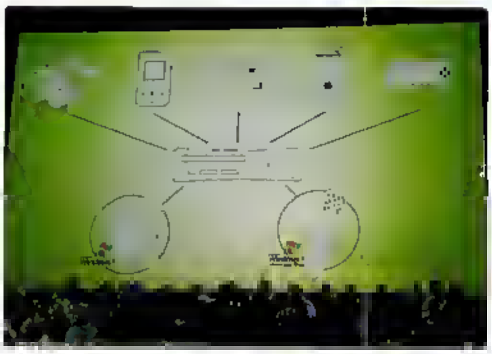
RPGに関しては，現在3タイトルほど発表されているが，まだまだRPGが開発されていそうな予感がする！

●Xbox 360はナンバー1を目指さなくていいので，どっしりかまえて，サービス面などをしっかりと考えて，"天下三分の計"を実現してほしいです。スペックではPS3にかなわないようなのですが，価格のほうでがんばってほしいです。　(宮崎県　H・K)

マイクロソフトにおけるXbox事業のトップ，ロビー・バック氏に「次世代Xboxでは，シェアをどのくらい獲得するか？」と聞いたら，「40パーセント」と答えてくれた。微妙に控えめな感じもするなあ……なんて思っていたら，ピーター・ムーア氏はE3で「10億人ユーザーを目指す」なんて途方もなくスケールのデカいことを発表したり，何にせよ，現行以上を目指しているのは間違いないし，実際にそうなるだろうね。日本ではどのくらいどうなるのか……？

●ワイヤレスコントローラーの使い心地や，フェイスプレートでかわいいデザインがあるのかが気になります。本体のデザインがかわいくなったので，同年代へ女の子への普及も期待してます。『Halo』新作が360でも出てほしいな。　(東京都　Y・C)

現役女子高生からデスヨ！　こういうユーザーから興味を持ってもらえているなら，ある意味成功と言えるだろう。



←前号で紹介できなかったE3写真その1。Xbox 360にはさまざまなデジタルデバイスが接続できますよ，というスライドなのだが，よく観るとPSPやiPodに似たものが？　公式には明言していないが，これらも接続できる？



➡E3のMSブースは2階建て。みんな2階へと上っていくのだが，そこにあるのはプレス向けのインタビュールームだけ。受付にプレスじゃない人もごった返してしまい，ちょっと混乱してしまった。P社Lさん，すみません。

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

パソコン誌，アーケード誌，DC誌と渡り歩いてきたので，スクウェア・エニックスさんと関わるのは『キングスナイト』(MSX)とか『ジーザス』(PC-88)以来？　本誌編集長。

[今月の一枚！]



今月号付録"Xbox 360のペーパークラフト"の見本やら試作やら。本物（モック）と並べてみると，6メートルくらい離れてみると本物と見分けがつかないよ！

とまあ，ここまではどちらかというと好印象な意見を掲載してみたが，もちろんそうでない意見も多数ある。

●マイクロソフトは，モデルチェンジするまえにやるべきことがたくさんあるはず。現行のXboxが世に出たとき，何万円ものお金を投資した人の中に，現在のソフトラインナップを想像できた人がいたでしょうか？　現実問題としてユーザーはふるいにかけられ，多くは失望を強いられました。それに対する誠意ある"答え"を私たちはまだ受け取っていません。Xboxというハードの魅力にとりつかれているのに，心底やりたいと思う運命のソフトに恵まれていない人も，少なからずいる……と思うんです。

けっきょく，一連のニュースを見ていても，マイクロソフトはマスコミ受けのいい，見栄えのするニュースだけを提供しているように思えてなりません。有名なゲームプロデューサーを引き込むのもいいでしょう。でも，そのタイトルを遊ぶにはXbox 360を買わないといけないわけですよね？　マイクロソフトもあと5年くらいは現行機でがんばってもらいたい。その5～6年を使って本当の信頼をユーザーとのあいだで築いてほしい。それがなければ，新ハードなんて出すだけむだです！

(茨城県　C.G.DDNN)

Xboxが大好きだからこそ，手厳しい意見もある。たしかに現行機のラインナップでは満足できないユーザーが多いかもしれない。だが，仮に5～6年も現行機でがんばっても，それが信頼につながるとも限らない。現行機で2002年程度のラインナップをいまでも維持できていればよかったのだが……。

●いまのXboxのような，ユーザーであることがツラい状況にはしないでほしい。とにかくソフトが少ない。海外ではXbox版も発売されているのに，国内では他機種のみなんて最悪。ソフトを買おうと思っても，「どこで売っているんですか？」というほどショップに入荷されず。こんな状況でまだユーザーでいるなんて……。ホントにツラい。Xbox 360がスゴいのはわかっているけど，どうしても明るい未来を思い描くことができない。

(兵庫県　T・S)

愛情が深ければ深いほど，Xbox 360への不安は大きくなってしまうのだろうか。マイクロソフトは，現行機における日本市場でたくさんの失敗を学んだ。「失敗は成功のもと」ではないが，必ずや現行機以上のものを見せてくれるはず……と信じている。まずは，つぎの発表会に期待！

もうヒトコト！　今号はあらたなXbox 360タイトル情報をお届けできなかったが，次号以降はもりもりと紹介できそうな雰囲気だ。日本でのXbox 360発表会や東京ゲームショウなどが控えているので，それに向けたタイトルも当然あるだろう。現在発表されているタイトル以上に，どんなのがあるのか楽しみだね。さらにいえば，現行のXboxも未発表タイトルもいくつかあるっていうから，ちょっとビックリ。これも次号以降で少しずつ紹介していけると思う。

シュミコラム　『ウルトラマンネクサス』は3クール目からがぜん盛り上がってきたと思ったら，も～最終回なのか……。序盤からこんなペースで展開してくれていたらなぁ。ウルトラマンプロジェクトの3作（ネクスト，ネクサス，ノア）のつながりだとか，いろいろと新しい試みはあっただけに。さて，『ウルトラマンマックス』はどうよ？

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

FAMITSU CHOICE ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とは ファミ通グループが、とくに おすすめするゲームタイトルです。

6月発売のファミ通チョイスタイトルは4本。すでにふたつのタイトルが攻略中なので最新情報をお見逃しなく!! また、7月に発売が予定されている6本のファミチョイタイトル情報も併せてお届けするぞ。

6月&7月のファミ通チョイス10タイトル!!

6/30 発売予定 GENJI(ゲンジ)

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM | ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン 7140円[税込] | 時代劇・雅 | アクション | 要265キロバイト | 15歳以上推奨 | 開発:ゲームリパブリック

神威アクションを堪能せよ!

統括編集者:河田清が語る

最大の醍醐味は、"神威"(かむい)と呼ばれる一撃必殺のアクション。神威ゲージが溜まったらいつでも発動可能で、発動すると攻撃を行うタイミングが画面に表示されます。そのタイミングに合わせて□ボタンを押していくだけで、敵を一掃できちゃうという優れもの。この上ない爽快感が得られます。雅で色彩豊かな世界観も魅力だけど、アクションゲーム本来の楽しさを伝えてくれるところもスゴイ。



源九郎義経

➡天剣に選ばれし者として平氏打倒のため戦う。す速い身のこなしで二刀を操る。



武蔵坊弁慶

⬅義経との戦いを経て平氏打倒を誓う。巨大な棍棒、薙刀を駆使する怪力の持ち主。



⬅神威を発動!! 敵が攻撃してきたときに……。



⬅タイミングよくボタンを入力。気分爽快です。

今後の記事予定

ファミ通PS2 7月8日号では、最新情報をお届けしているぞ! そして、週刊ファミ通7月15日号からは大増ページで攻略記事がスタート!! 弁慶戦までに出現する敵への"神威"(かむい)タイミングを完全網羅しているのでお見逃しないように!

6/30 発売予定 ガンダム トゥルーオデッセイ ~失われしGの伝説~

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM | バンダイ 7140円[税込] | アニメ・ロボット | RPG | 要94キロバイト | 全年齢対象 | プロデューサー:牛村憲彦(バンダイ)、チーフゲームデザイナー:瀧川真治(ベック)

モビルスーツ、イジろうぜ!

統括編集者:武藤先輩が語る

パーツ組み替えによるモビルスーツのカスタマイズが楽しいRPG! 見た目重視や性能重視など、プレイヤーによって個性豊かなモビルスーツを作成できるのが見どころのひとつ。もちろん、RPGとしての骨子がしっかりしているからこそ、安心してカスタマイズに没入できるわけです。物語を楽しみながら、モビルスーツをイジる。そこで得られる快感をぜひ味わってください!!



⬅オリジナルの物語が展開する意欲作!!



➡両流モビルスーツを作れるのが特徴。

物語を彩るキャラクター!



イーチィ

廃墟で出会う記憶喪失の少女。見かけは14歳くらいだが、実際の年齢は不明。どこか浮世離れしており、謎めいた存在だ。



トラッシュ

物語の主人公。前向きで明るく、一本気な性格のため、あとさきを考えずに突っ走る傾向がある。正義感の強い少年だ。

今後の記事予定

週刊ファミ通7月15日号から、ついに攻略がスタートするぞ! ストーリー序盤の攻略法を詳細なデータとともにお届けするので必読。また、ファミ通PS2の7月8日号にも最新情報を掲載中。両誌を読めば発売まえの基礎知識はバッチリ。

6/9 発売 サッカーライフ2

PS2 DVD-ROM | バンプレスト 7140円[税込] | サッカー・育成 | シミュレーション | 要2320キロバイト | 全年齢対象 | 開発:キャビア・バンプレスト

究極の選手育成を目指せ!

サッカー選手の人生を体感できる育成シミュレーション。結婚して子供をもうければ、自分の遺伝子を代々伝えていけるぞ。父親の現役時代の特徴はもちろん、引退後に選択する職業も重要となるのだ。



←自分に合ったタイプの女の子と結婚しよう。息子の能力にも大きく影響するぞ。

今後の記事予定
発売中のファミ通PS2 7月8日号はもちろん、週刊ファミ通7月15日号でも最強選手育成法を徹底追求。育成に必要な情報を濃縮還元するぞ!

6/16 発売 ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒-

PS2 DVD-ROM | スクウェア・エニックス 7140円[税込] | ファンタジー | アクション RPG | 要52キロバイト | 15歳以上対象 | 開発:キャビア

軍勢を叩く爽快感!!

鬼気迫る多対1の戦いが存分に味わえるアクションRPG。地上での戦いとドラゴンに乗っての空中戦という、ふたつの戦いかたがこの1本で楽しめるぞ。主人公は竜騎士の少年ノウェ。父親代わりのドラゴン、レグナとともに過酷な戦いに挑むことになるのだ。世界の存続を巡る物語の結末やいかに!?



←ドラゴンに育てられた主人公は、人類の救世主になれるか? 地上と空中の激戦を制せ。

今後の記事予定
週刊ファミ通7月15日号では、6章と7章を独占攻略! 各武器のコンボはもちろん、チェインの繋げかたを詳しく解説していく予定だぞ。

7月発売予定の6タイトル

7/7 発売予定 サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～

紐育華撃団レディー・ゴー!!

質、ボリュームともにシリーズ最高峰の「サクラ大戦」最新作の舞台は紐育（ニューヨーク）。紐育華撃団・星組の一員となり、仲間の信頼を得ながら敵と戦おう。多種多様なイベントと戦略性の増した戦闘は一見の価値アリ。



7/14 発売予定 実況パワフルプロ野球12

野球のおもしろさを凝縮!

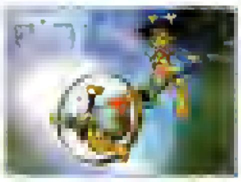
対人戦やオリジナル選手の育成、ネットワーク接続によるデータ対戦など、多彩なモードをこれでもかと詰め込んだ人気シリーズ最新作。12作目ながらその進化は止まらず、間口の広さと奥深さにさらに磨きが!



7/14 発売予定 サルゲッチュ3

とりあえずサルを追え!

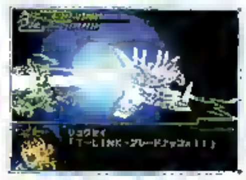
世界中のテレビ局を占拠したピポサルたちを追って、華麗に変身&ゲッチュ! 過去最多数のピポサルたちを捕まえて、平穏な日常を取り戻そう。脳ミソをカラにして遊ぶには最適。おバカっぷりも最強です。



7/14 発売予定 第3次スーパーロボット大戦α～終焉の銀河へ

「α」シリーズの集大成!!

人気ロボットが一堂に会する、「スパロボ」シリーズの最新作。最大4機のユニットでチームを組む小隊システム、ユニットどうしが協力して放つ合体攻撃などがよりパワーアップ。史上最大の戦いが、いま幕を開ける!!



7/28 発売予定 プロ野球チームをつくろう! 3

新生プロ野球界を再現!

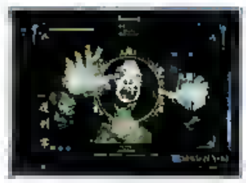
おなじみプロ野球チーム経営シミュレーションの最新作。新規球団や交流戦など、何かと話題豊富な今年の野球界を完全再現。スキルやチームカラー、レギュレーション会議など、新システムも満載の内容となっているぞ。



7/28 発売予定 零～刺青の聲～

狂気漂う悦なる悪夢

和の雰囲気が印象的なホラーゲームの金字塔「零」シリーズ。最新作となる本作は、夢の中で訪れる日本家屋が舞台。黒澤怜、天倉螢、雛咲深紅の3人を操作して屋敷の謎を解明し、呪いの元凶をつきとめるのだ。



話題の注目作が続々と登場!!
ファミ通チョイスラインアップ

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
7月7日発売予定	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～	セガ	8190円[税込](ショータイムBOX(限定版)は14700円[税込])	PS2
7月14日発売予定	実況パワフルプロ野球12	コナミ	7329円[税込]	PS2/GC
7月14日発売予定	サルゲッチュ3	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	6090円[税込]	PS2
7月14日発売予定	第3次スーパーロボット大戦α～終焉の銀河へ	バンプレスト	8379円[税込]	PS2
7月28日発売予定	プロ野球チームをつくろう! 3	セガ	7140円[税込]	PS2
7月28日発売予定	零～刺青の聲～	テクモ	7140円[税込]	PS2
8月4日発売予定	グランディアIII	スクウェア・エニックス	7980円[税込]	PS2
8月4日発売予定	サモンナイト エクステーゼ ～夜明けの翼～	バンプレスト	7140円[税込]	PS2
8月4日発売予定	アーマード・コア ラストレイヴン	フロム・ソフトウェア	7140円[税込]	PS2
8月11日発売予定	メダル オブ オナー ヨーロッパ強襲	エレクトロニック・アーツ	7140円[税込]	PS2/GC
8月25日発売予定	テイルズ オブ レジェンディア	ナムコ	7140円[税込]	PS2
2005年秋発売予定	忍道 戒	スパイク	価格未定	PS2
2005年秋発売予定	ワンダと巨像	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定	PS2
2005年発売予定	コード・エイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～	スクウェア・エニックス	価格未定	PS2
2005年発売予定	The Legend of Zelda (仮題)	任天堂	価格未定	GC
2005年発売予定	モンスターハンターポータブル	カプコン	価格未定	PSP
2005年度発売予定	ファイナルファンタジーXII	スクウェア・エニックス	価格未定	PS2
今冬発売予定	ファンタシースターユニバース	セガ	価格未定	PS2
発売日未定	モンスターハンター2	カプコン	価格未定	PS2

豪華絢爛19タイトル! 話題作が目白押し!!

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アーク21 美光店／ポスフール江別店／ポスフール西町店／ポスフール北見店／ポスフール旭川店／ポスフール永山店／ポスフール登別店／ポスフール登別東店／余市店
ゲーアーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ アルチ／ディア札幌店
■青森県
ドーム 青森店／八戸店／三沢店
ないすマ 駅前店／土手町店／中野店
アジカルステーション 城下店
■秋田県
一休さん ビルフェロー横手サティ店
TVゲームショップアーク21 秋田サティ店
ファクシティビア サンクロスタ店
ゆにこん堂 本荘支店
■岩手県
COMG！ 盛岡南サティ店
TVゲームショップアーク21 一関サティ店
アジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーアーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉パークタウン店／塩釜店／角田店／岩沼店／はっぴい館／古川店／大和町店
TVパニック 塩釜店
ベスト電器パル サイチェウカウボーイ店
ヨドバシカメラ アルチ／ディア仙台店
■山形県
一休さん ビルフェロー米沢サティ店
ウチウキ新天商 新庄駅前店／寒河江アザク店／山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル 十日町店／東根店
ファミスンプラザTOM 大野目店／本町店
■福島県
アイク書店 ドキドキ冒険島 矢吹店
一休さん 会津グリーンモール店／ビルフェロー会津サティ店／ビルフェローいわきサティ店／ベイシア安達店／ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
TVゲームショップアーク21 福島サティ店
ファミ！ 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■茨城県
一休さん ベイシア小千谷店／ベイシア鉾田富岡店
スムダァシェ
COMG！ 荒川店／石岡川店／小千谷店／藤代店／那珂湊店／小山店／玉造店／小川店／三和四日市店／新茨城店／水海道店／山戸町店／牛久店／筑波店／鹿島ゆう1号店／岩井店／大宮町店／藤田店
ホームセンタノステーション 鉾田店
アジカルガーデン 岩瀬店／水戸空港前店
アジカルステーション 勝田店／三和ビア店／日立店／上三谷店／筑波店
スノーテク 勝田大貫店／常磐白白木店
ヨドバシカメラ 水戸店
■栃木県
アピアランド 宇都宮店／駒ヶ浜店
一休さん ビルフェロー鹿沼サティ店／ビルフェロー小山サティ店／ベイシア真岡店／ベイシア今市店／ベイシア那須店／ベイシア烏山店／ベイシア岩舟店
エイデン 大平店／佐野店／栃木インター店／下館店／足利インター店／松本ウギ♯店
ソフトハウスTOM 真岡店
デジタルプレイス アップルライン店
トム 神町店
ノジマ 小山店
ファクトハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア長岡店／ベイシア安中店／ベイシア伊勢崎店／ベイシア太田店／ベイシア前橋店／ベイシア渋川店／ベイシア渋川こもち店／ベイシア西部モール店／ベイシア月夜野店／ベイシア館林店／ベイシア桐生モール店／ベイシア藤岡店／ベイシア吉井店
クウム 大泉店／太田駅前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 前橋店／富岡店／上並榎店／伊勢崎店／前橋市場店／渋川店／境町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミスンショップ秋葉台 伊勢崎店
文具堂書店 相生店／伊勢崎店／前橋店／大胡店／大間々店／笠懸店／玉村店／上大類店／上細井店／上中居店／上新田店／富岡店／小出店／小泉店／国定店／前橋南店／高崎店／新町店／富士見店／吉岡店／駒形店／藤岡店／箕郷店
ヤマダ電機 リングス前橋店
ゆうあいらんど ドキドキ冒険島 前橋店
■千葉県
あおい書店 ドキドキ冒険島 長崎店
一休さん ベイシア大網店／ベイシア富里店／ベイシア成田店／ベイシア旭店／ベイシア東金店
クウム 足立店／四街道店
三国堂 市原店／鳥山店
サンユウドウ 矢切店
タイムクリップ 太平店／船橋店
ファクランド アレックス
文具堂書店 本店／八日市場店
■埼玉県
石森ビンキテ！・イ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／ベイシア吉見店
Jack 鶴ヶ島店
トイズわん 新座店
TVパニック 深谷店
ブック1ア1 下館店
U・らんど 朝霞店
■埼玉県
一休さん ベイシア菖蒲店／ベイシア吉見北店／丸広入間店／丸広上尾店／丸広川越店／丸広坂戸店／丸広東松山店／丸広日高店
スブリディ 上尾店
高桑書店 BOOM前橋店
ゲーアーズ 大宮店
ゲームステーション 岩槻店／北浦和店／八潮店／草加店
ゲーム天国 与野店
ゲームボーイ ピロロ
さくらや 浦和西口駅前店／大宮東口駅前店
タイムクリップ 本庄早稲田店
ドキドキ冒険島 大井町店／川口店
ノジマ 浦和店／大宮店／越谷店／所沢本店／NEW上尾店／春日部店／三郷店／吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ川太郎 上尾店／入間店／春日部店／川越新宿店／北坂戸店／行田店／鴻巣店／坂戸店／狭山ヶ丘店／狭山台店／下所沢店／所沢店／草加店／川口店／鶴ヶ島店／所沢店／飯能店／東松山店／深谷店／ふじみ野店／本川越店／蕨店
文教堂書店 熊谷店／狭山入曽店／浦上本店
アジカルガーデン 東松山店
アジカルステーション 前橋クックドーム店
ミルキー2 霞ヶ関店
ミルキー3 鶴ヶ島店
■東京都
アール 昭島店／東村山店／本町店
AZ Market 自由店／立川店
おもちゃの玉華
ガディススクエア 新小岩店
ガムウウダ TVゲームフロア
キムラヤ 町田店ローテル
高田書店 百合ヶ丘店
ゲーアーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／町田店
ゲームキッズ 東武練馬店
ゲームステーション 川崎店／吉祥寺店／竹ノ塚店／竹／西葛西店
GAMESテーヤ
スリア 押上店
さくらや 池袋東口店／渋谷駅前店／新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／新宿オピー館／聖蹟桜ヶ丘店／東京八重洲北口店
サンシク！
ジー・ヴァン 吉祥寺公園店／富士見台店
スーパーポテト
セキド電機店 ゲーム売場
ソフトランドDuck 学芸大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぶんぶん 喜多見店
次世代 吉祥寺店／又五郎
TVパニック 赤羽店／池袋店
東急百貨店 池袋店7階 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 高円寺店
ノーサイド 阿佐ヶ谷店／高円寺北本店
ノジマ 町田店／調布店／北千住アルイ店／恋ヶ窪店／多摩センター店／NEW錦糸町デジタル館／NEW八王子店／八王子駅店／アルイファミリー国分寺店
ハチスケ 大井店／蒲田店／多摩川店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口駅前店／池袋本店／池袋パソコン館／渋谷東口店／新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ビッグイン
ファミスンショップ ビッグスロ
ファミスンショップ秋葉原 秋葉原店／調布店／町田店／ひばりが丘店
ファミスンハウス 小岩駅前店
ファミスンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドばあ 錦糸町店／大塚店／小作店／羽村店／福生店／堀之内店
ペニーレイン 蒲田西口店
アジカルガーデン 蒲田店／大山店／武蔵小山店
アジカルステーション FKII武蔵小山店
アクアエンタテインメント シモダ玩具 調布店／大井町店
モリテワールド 船堀店／新江店
もりたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口大ガード店／新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／アルチノディア錦糸町店／アルチノディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■千葉県
アドホック 習志野店
一休さん ベイシア銚子店／ベイシア茂原店
おもちゃのあづまや
GAMEばらばんちゃん 五香店
GAME&HOBBY キャド
ディスクスニオン ピュウ 柏店
ドキドキ冒険島 本八幡店／松戸店
ビックカメラ 柏店
ホビーランド チェーブ
アジカルガーデン 佐倉店
モリテワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
丸光電気 相模店
一休さん ビルフェロー厚木店
おもちゃセンターナガシマ
ゲーアーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／相鉄下永田店／下瀬谷店／東戸塚店／湘南店／三ツ境店
スンプアー！ 川崎駅前店
トくらや 相模大野店
ソフトランドBOSTON 長津田店
ソフトランドGARAGE 相模原店／中央林間店
ソフトランドぶんぶん 大船山店／鶴見店／南ヶ丘店／元住吉店
ディスクスニオン ピュウ 横浜関内店
テオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲーム&ミウスティー ピース
TVパニック 鶴見駅前店
テレビッ子 あざみ野店／綱島店
トイ&ホビー サガミ堂
トイツクツ 相模原店／海老名店／大和店
ドキドキ冒険島 茅ヶ崎本店／平塚店
ノジマ 愛川店／伊勢原店／今宿店／鴨居店／古淵本店／相模原店／座間店／湘南台店／新城山店／茅ヶ崎店／港北川崎店／NEW鶴見店／NEW厚木店／NEW平塚店／秦野店／藤沢店／湘南港店
ビックカメラ 新横浜店／横浜西口店
ファミスンショップ Raddy
ファミスンショップ秋葉原 厚木店
ファミスンプラザ ジェイズ
ブックワールド
アジカルガーデン 横浜山手台店
アジカルステーション 戸塚店／アップさがみ野店
アルチノディアステーションヨロクン 新百合ヶ丘店
メディアポリス 厚木南店／川崎日吉店／相模大野店／十日市場店／東戸塚店／高津六角店
横浜タカシマヤ TVゲームスーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／京急川崎駅前店／川崎駅前店
ロムハウス 鶴島店／宮前平店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
テオデオ 山口店
ノジマ 甲府店／石和店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松中田店
スタポット 磐田店／富士店
ゲームショップびる まがりかね本店
TVゲームショップ トウスキッズ
スーパースンプアー！ 浜松店
テレスムワンド 伊豆高原店
ノジマ 浜松店／磐田店／静岡店／掛川店／藤枝店／富士店／藤枝駅前店／沼津店
PARADE 掛川店／浜名店／菊川店／伊豆長岡店／清水店／富士店／焼津店／袋井店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミスンランド 磐田店／浜松店／藤枝店／島田店／本町店
ホビロン 藤枝店／富士店
アジカルガーデン グロスアイェ清水店／清水店／千代田店／高松店
メディアポリス 掛川店／西焼津店／沼津店／島田店／沼津店／沼津ワー通り店／三島店／富士店／富士宮店／富士八幡町店／三島駅前店
大和文庫 折戸店／三沢店／不二見店／本店
■愛知県
一休さん 清水屋犬山店／清水屋春日井店／清水屋小牧店／清水屋藤ヶ丘店／ビルフェロー春日井サティ店／ベイシア名古屋みなと店
エイデン 瀬戸店／安城店／稲沢パールシティ店／小田井ワンダー店／東久山店／春日井店／豊田店／小牧インター店／岩倉店／犬山店／中川店／千種アズパーク店／高辻シャンビアボーノ店／高畑店／田無店／知多店／豊田店／豊田駅前店／豊田元町店／岡崎店／本店1F／ノッジ大曽根店
お宝創庫 春日店／尾西店
オダッキー 豊田店／安城店／千代が丘店／中村公園店／千安城店／六番町店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの森 ブレーメン
GROOVE！ 富山本店
ゲーアーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビア！ EAST／WEST
ゲーム銀河 一宮店／春日井店／小牧店／豊田店／西春店
スンプアー！ 名古屋4F／向山店
ザワザワ 半田店
スーパースンプアー！ 大府メカタウン／岡崎セルビノ刈谷店
センキ 豊橋店
ダンシングベア 一宮店／春日井店／豊橋店／知立店／藤ヶ丘店
ディスク 尾張店
TVゲーム フジワ
■岐阜県
トップカメラ 本店
ドリームランド 豊明店
ハイパーファイティング 上前津店
ビッグカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ふぁみーず 中川店
ファミーズ 阿久比店／長久手店／大田川店／大府店／共和店／知立店／知多半田店／大高店／東海店／名和店／有松店／鳴海店／新宿インター店／富木島店／名港店
ファミスンハウスあいでむ
ファミコンプラザ 愛町店／南島店
ホームエキスポ 岩倉店／関田店
MAG MART 岐阜店／一宮店／北神店／新稲沢店／中島店／西尾店
アジカル 豊川店／西尾店
アジカルガーデン 石川県店／一宮北店／岡崎インター店／岡崎北店／安城レスト店／刈谷店／春日店／江南店／鳴海店／豊明店／豊川店／豊田インター店／豊田248店／豊橋店／豊田中区店／中川店／岡崎北店／平針店／可児店／西店／池店／守山店／多治見店／ワンダーシティ店
アジカルステーション 小牧店／三河店／三河豊田ナナ店／豊橋駅前店／ノバウ／はるひ野店／ベル
アツナカ本店
ヤアギワックＩ ノルサ店
■岐阜県
一休さん 清水屋高山店
エイデン 大垣ベルプラザ店／各務原店／可児店／岐阜オーキッドパーク店／関店／高山店／多治見インター店／羽島店
株式会社スーツンスーツンストア
キツヤ ピア店
GAME SEVEN
スンプアー！ 可児店／岐阜店
GIIワース かがしま店／岐阜店
ダンシングベア 岐阜駅前店
ファミスンGII
ファミスンキッズ
ファミスンジャングル
アジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜県店／多治見店
アジカルステーション 各務原店／グロスアイェ柳津店／三菱高島店／アーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー桑名サティ店／ビルフェロー津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店／桑名店／津店／名張店／伊賀店
ゲーム運動 白子店
スーパースンプアー！ 四日市店
スーパーランド 四日市店
アジカルガーデン 桑名店／四日市大山田店／伊勢店／四日市店
アジカルステーション 伊勢店／ショップ桑名店／ショップ四日市店／富洲原店
■滋賀県
一休さん ビルフェロー西大和サティ店
遊スン 草津店
■和歌山県
おもっちゃアン 和歌山店
キャラソアイ 丸亀店
ドキドキ冒険島 和歌山店
ミノスケ 和歌山本店
パミー
■奈良県
ゲームブクサ元町302 奈良店
リビルス八日市SOFT館
アジカルステーション トイショップみずの
UGBEAT 奈良店
■京都府
アーク21 北大路店
一休さん ビルフェロー亀岡サティ店／ビルフェロー向日町サティ店
株式会社ありがた
ゲーアーズ 京都店
ザウルス 大津店／山科店／上桂店／大宮店／醍醐店
カクトーイ株式会社
ニュータイプ 山科店／西院店
ファミスンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス 長岡店／山科店
アジカルガーデン 野田川店
アジカルステーション 百万遍店
メディアショップザース 西院店
■石川県
COMG！ 鶴来店／小松店
ソフトランド 杜の里店
ファミーズ 野々市店／加賀店／いくらい津幡店
三井ジョーシン もとまち店キッズランド
■富山県
GROOVE！ 富山掛川店
ゲンキランド 黒部店／高岡店
三井ジョーシン とやまオ店テクスウビア／pdONE高岡店キッズランド／pdONE富山本店キッズランド
シャトル 南田店／砺波店／小杉店／新湊店／婦中店／二口店
ソフトスターチイン！ 高岡店
ハイパーゲンキランド 福岡店
ファミスンネックス
■福井県
オカイイズスト 芦原店
おもちゃのアリス
おもちゃの王様オカ アミ店
サイト玩具店 堺市店
ファミーズ てんとうむし店
ファミスンショップBIG 神明店／敦賀店
三井ジョーシン pdONE福井本店キッズランド
■大阪府
a-Too 日本橋店
一休さん 守口ビブレ店
キャラソアイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーアーズ なんば店
ゲームショップむあにまぁ 出島店
サシウエスク
ドラゴンワールドクラブ 泉佐野店／泉大津店／岸和田店／熊取店
なかよし 大阪店／ホワイティ梅田店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 新大阪店
ホビーアイランド
ミノスケ 日本橋店
メディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ アルチノディア梅田店
遊スン 姫路店
■兵庫県
ウェーブワイド 西宮店
トトキよん 立花店／西神中央店
クロヘー 尼崎店
ゲーアーズ 三宮店
ゲーアーズサポーターBUG 芦屋店／竹田店／垂水店／白川台店／水道筋店／西明石店
ゲームショップハッピーワン
ゲーむらよし 写真
ドラスンワールドクラブ 高砂店／加古川店／三田店／明石店／土山店
POWER／デアCITY 神戸三宮井店
ファミーズ サンクス夜間店／サンクス西宮北口店／サンクス本店
ファミスンショップズル
メディアCITY 西宮店／武庫之荘店／大久保店
メディオ！ 伊丹店
モーモーウン！ 加古川店
遊コン 加古川店／キャスパ店／塚口店／西明石店／姫路店
■広島県
おもっちゃアン 宇品店
ゲームアーク 尾道店／呉店／東広島店／三原本店／福山店
COMG！ 本通店
テオデオ 呉本店／東広島店／福山本店／本店
TOY&ゲーム あーく
なとや タカノ橋店
ファミザウルス 呉店
メディオ！ 福山店
■岡山県
ゲーアーズ 岡山店
コトモ館 イビア店
テオデオ 倉敷店／津山店
ベスト電器BMG 倉敷店
メディオ！ 西町店
遊コン 倉敷店
■鳥取県
テオデオ 米子店
ファミスンショップブルック 鳥取店／湖山1号店
高スミ 米子店
■島根県
テキデア 出雲店
■山口県
COMG！ 新南陽店
アジカルステーション 長府店／山口大内店／山口大学前店
■香川県
一休さん 高松ビブレ店
ゲームアーク 高松店／香川店／丸亀店／坂出店／丸亀店
ドキドキ冒険島 ウインクボーイ店
アジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
株式会社クレイ
TVゲームランドFZERO 藍住店／徳島西店
TVパニック EAST徳島店
■高知県
ゲームアーク 土佐道路店
アジカルガーデン 高知店
アジカルステーション 安芸店／おとぎや店／宿毛店
■愛媛県
テオデオ 松山本店
トイハウス
ファミスンスーパー2
ベスト電器BMG 松山本店7階
■福岡県
アーク21 穂波店
株式会社丸和商事サンリル
銀河堂 福岡店
ゲーアーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 南ヶ丘店
ゲームアーク 大野城サティ店
ジョイン 飯塚店
テオデオ 下関店／福岡西店／八幡西店／宇美店
TVゲームショップアーク21 戸畑サティ店
ビックカメラ 天神2号館
ファミスンクラブBOP
ファクステーション川崎店
ファミーゲイト 志免店／宗像店／福間店
ベストンタウン 西新店／福岡本店／飯塚店
マジカルガーデン 周船寺店
マジカルステーション 大橋店／八女インター店
メディアナイン 小倉店／城野店
有限会社小池玩具本舗 (OKおもちゃ館遊センター大牟田本店)
■佐賀県
アーク21 上峰サティ店
一休さん 鳥栖ピオ店
インチキ 唐津店
銀河堂 佐賀店／武雄店
ファミコンハウス 三日月店／鳥栖店／伊万里店
ファ！スンワールド 唐津店
アジカルガーデン 佐賀北店／鳥栖店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
佐世保ゲームおもちゃ館 大野店／下京店／大塔店／日野店
ファミスンハウス 長崎駅前店／西五島店
メディアクウブ 大村店
遊ING 諫早店／時津店／佐世保店／長崎店
■熊本県
チャレンジャー 熊本店
ファミスンショップワンウイ 熊本店／健軍ヶ丘店
BOOKSあんと！ ミノスケ玉名店
ベスト電器LIMB 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
アルチノディアショップTOY 山鹿店
遊ING 菊陽店／植木店／光の森店
■大分県
株式会社トキワ
ゲームジェーシアム 中津店
JOYクレンド 下郡本店／府内店
TVキャンプ 別府店／高城店／萩原店
ソフトランドジャングル 日出店／別府店
ベスト電器BMG 大分店
アジカルステーション 大分本店／大在店
■宮崎県
テイテオ 宮崎本店
ベストンタウン 高鍋店／日南店／延岡店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／川内店／国分店／松田店
ポちっぱ堂
テオデオ 鹿児島本店
ファミザウルス 国分店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ゲーム選隊 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは6月20日現在のものです。

Xboxソフト発売スケジュール

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	Live	推奨年齢
2005年6月発売のソフト							
30日	コンカー：ライブ&リローデッド	マイクロソフト	アクション	6090円	●	●	18
2005年7月発売のソフト							
7日	Halo 2 マルチプレイヤーマップパック ※	マイクロソフト	シューティング	1554円	●	●	15
14日	Sudeki ～千年の眠の物語～	マイクロソフト	アクションRPG	6090円	●		15
28日	メタルスラッグ5	SNKプレイモア	アクション	5040円		●	未
2005年8月発売のソフト							
4日	ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	マイクロソフト	アクション	6090円	●		未
	Atari Anthology (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	バラエティー	5040円		●	全
	RaPaLa Pro Fishing (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	スポーツ	5040円	●	●	全
25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	SNKプレイモア	アクション	5040円		●	未
	真・三國無双4	コーエー	アクション	価格未定	●		未
2005年発売予定のソフト							
2005年秋	ビートダウン	カプコン	アクション	価格未定			未
2005年秋	テクモ クラシックアーケード	テクモ	バラエティー	価格未定			未
2005年秋	NINJA GAIDEN Black	テクモ	アドベンチャー	価格未定	●	●	未
今冬発売予定のソフト							
	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	セガ	アドベンチャー	価格未定			未
発売日未定のソフト							
	コールオブデューティ：ファイネストアワー	コーエー	アクション	7140円		●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定			未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定			未

Xbox 360ソフト発売スケジュール

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	Live	推奨年齢
2005年発売予定のソフト							
2005年冬	フレームシティ	ナムコ	アクション	価格未定			未
2005年末	【eM】-eNCHANT arM-	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定		●	未
2005年末	Xbox 360	マイクロソフト	本体	価格未定	—	—	—
今冬発売予定のソフト							
	DEAD OR ALIVE 4	テクモ	格闘アクション	価格未定		●	未
発売日未定のソフト							
	TEST DRIVE Unlimited	アタリ	レース	価格未定		●	未
	T4（仮題）	アリカ	パズル	価格未定			未
	デッド ライジング（仮題）	カプコン	アクション	価格未定			未
	ファイナルファンタジーXI	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定		●	未
	クロムハウンズ	セガ	アクション	価格未定		●	未
	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）	テクモ	アクション	価格未定			未
	カメオ：エレメンツ オブ パワー（仮題）	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●	未
	ギアーズ オブ ウォー	マイクロソフト	未定	価格未定		●	未
	ナインティナイン・ナイツ	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		未
	パーフェクトダーク ゼロ	マイクロソフト	シューティング	価格未定	●	●	未
	ブルードラゴン	マイクロソフト	RPG	価格未定			未
	PGR -プロジェクトゴッサムレーシング3-	マイクロソフト	レース	価格未定			未
	ロストオデッセイ	マイクロソフト	RPG	価格未定			未

※トイザらス・オンラインショッピング、ビックカメラ.com、Amazon.co.jp、イー・ショッピング・トイズ、セガダイレクトでのオンライン販売
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●何がビックリって、マッキントッシュのCPUがインテルになっちゃうってことだよ。アップルのCMでインテルサウンド"ポポポポン"とか鳴ったりするわけ？（ありえない！ ムネタツ）

●アジアは4.5枠なので、W杯予選通過は当たり前。W杯ベスト8を願う者としては手放しで喜べない。現在コンフェデ2戦目終了。ヨーロッパ王者に勝った。超気持ちいい！（加藤@反ジーコ派）

●「DOA4」の動画がカクカクでとても見られたものじゃなかったので、ハイスペックのPCに買い替えました。まえのPC、1年も持たなかったなぁ。今度のは2年くらい使いたい。（ノリック）

●数年ぶりに通ってる歯医者がスゴい。スタッフは妙齢の（たぶん）女性のみ！ 待合室は老若の男性ばかり！ このまえ隣に座ってたじいちゃん、受付嬢に差し入れとかしてた！ （え）

●6月5日から18日まで友人の個展が表参道で開催されていました。初日に応援がてら会場へ。閉館後は他の同級生とともに飲み会。これからもがんばってほしい。僕もがんばる。（山）

●付録のペーパークラフト、かなりの再現度です。ぜひ、組み立ててみてください。僕も作ってみましたが……、デザイナーがみんな器用だと思ったら大間違いだっ！ （いのふえ）

●僕の席のまえにいる妻子持ち編集者（推定38歳）。彼の愛妻弁当を見て、目頭にうっすら涙を浮かべてしまいました。彼を見ていると結婚を躊躇してしまう29歳11ヶ月の僕。（笠井）

●もともとテレビをほとんど見ない生活を送っているが、そんな私が唯一見ていたのが「義経」。ところが、忙しく数回見逃して見る気をなくす。ついに見る番組がゼロに……。（たぐちん）

●8月20日現在、我らが小倉隆史率いるヴァンフォーレ甲府がJ2で2位につけている。でも肝心の小倉はここ最近ベンチにすら入らず！ 応援してて複雑だわ。（百人乗っても稲葉）

やり込みグランプリ2005 開催中

毎月、やり込み委員が選定した優秀作品は、グランプリエントリー作品としてファミ通各誌で紹介し、5000ガバスか5000円分の商品券を贈呈。その中から、さらに年間最優秀作品に選ばれると、豪華賞品と賞状を授与！

応募のきまり

やり込み映像作品（VHSかDV、DVD-R）とその説明レポート、必要事項（郵便番号と住所氏名年齢電話番号ガバスと商品券のどちらをご希望か）を同封して、下記のあて先までお送りください。

※応募作品は返却いたしませんので、あらかじめご了承ください。
※応募作品は未発表の作品に限らさせていただきます。他社においてすでに公表された作品、第三者が権利を保有している作品については、選外とさせていただきます。
※受賞作品に関する著作権、その他の権利はすべてエンターブレインに帰属するものとします。
※2005年1月6日以降に到着した作品も対象となります。

結果発表：2006年3月ごろ、ファミ通グループ各誌にて
応募採用期間：2006年1月5日到着分まで

【セブンアンドワイによるファミ通Xbox定期購読のご案内】

①発売日に配達することを保障します（一部地域を除く）
②送料無料です
③支払い方法は、「セブンイレブン前払い」「クレジットカード払い」「ネット銀行支払い」の3種類から選べます
④契約期間は1年限定で、契約が切れるごとに更新できます
⑤最初の申し込みにはインターネット端末が必要で、電話での申し込みには対応していません

セブンアンドワイ・アドレス http://www.7andy.jp

ファミ通Xboxオフィシャルサイト：http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、応募、各記事に対するご意見など、すべてのあて先は下記まで
〒102-8431
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部『○○○○○』係

Staff of Famitsu Xbox

■発行人：浜村弘一
■編集人：野田稔
■編集長：松井宗諭 ■アートディレクター：山本和幸
■編集スタッフ：加藤政樹／鈴木規雄／遠藤栄昭／大塚英行／目黒輝／笠井正彦／新谷進大／稲葉智秋
田口輝之／吉屋鷹一／江野本楓子 ■制作スタッフ：井上圭司／池田太郎
■フォトグラフ：スタジオT ■進行：川合昇／庄野杏／藤田昇／竹下喜紀
■編集協力：石井ぜんじ／香淵藤色／関臣／安藤かよこ／佐藤大作／鳴原盛之／鶴岡八尋／ディスカス
戸塚伸一／丸谷健太／みかきみかこ／百瀬敬
■制作協力：MdNコーポレーション／風間新吾／北山貴代／クリエイティブ レイ[illegible]
デザインファクトリー・IN（石橋孝太、高橋貴行）／プラティパス（西田桂子、芦沢夏彦、小田島信晃）
山内大助／One or Eight
■広告営業：功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／李宏樹／安部寿一／梅山達夫／高柳正人／鶴下和巳／高橋利恵
田山聡子／樋口尚子／梅田香美
■雑誌営業：酒井康喜／堂前秀隆／中村宣思 ■制作購買：青木孝道
■マーケティング：上床光信／頭池隆司／塩沢彰 ■海外特派員：みちよ・パティロ

エックスプレゼント X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『メタルスラッグ5』



←高密度に描かれた2Dアクションの傑作が、いよいよXboxに登場。

発売元：SNKプレイモア
ジャンル：アクション

3名

2 ゲームソフト『ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ』



←待望のハチャメチャカーアクションの続編。ヤリ込み要素多数！

発売元：マイクロソフト
ジャンル：カーアクション

3名

3 ゲームソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2003』



←ネオジオ最後の『KOF』シリーズをXbox Liveで楽しもう。

発売元：SNKプレイモア
ジャンル：格闘アクション

3名

4 ゲームソフト『真・三國無双4』



←『三国志』の英雄になれる、傑作アクションゲーム。爽快感バツグン。

発売元：コーエー
ジャンル：アクション

3名

5 ハンドルコントローラ SPEED STER 3



←フォースフィードバック＋振動機能内蔵。レースゲームはこれでキメ！

提供：マイクロソフト

8名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年8月30日(火)発売のファミ通Xbox '05年10月号にて発表させていただきます。

応募締切 7月29日(金) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⬭ を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭ からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生
7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生
13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ
5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.プレイステーション・ポータブル
9.セガサターン　10.ドリームキャスト　11.ゲームボーイ（カラー版含む）
12.ゲームボーイアドバンス　13.ゲームボーイアドバンスSP　14.ニンテンドーDS
15.ワンダースワン（カラー版含む）　16.NEOGEOポケット（カラー版含む）　17.パソコン

5 ファミ通Xboxの購読について、当てはまるものをひとつ選んでください。
1.ほとんど毎月買っているし、先月号も買った　2.ほとんど毎月買っているが、先月号は買っていない
3.たまに買っているが、先月号も買った　4.たまに買っているが、先月号は買ってない
5.今月号を初めて買った

6 今号で、購入の決め手となった理由について、当てはまるものをひとつ選んで答えてください。
1.ほとんど毎号買っているから、中身はあまり気にしない　2.特別付録のペーパークラフトがほしかったから
3.いま遊んでいるゲームの攻略情報が掲載されているから　4.Xbox 360情報がほしかったから
5.現行のXboxに関する情報がほしかったから　6.そのほか

7 XboxおよびXbox 360で購入予定のソフトは何ですか？
表2、3からそれぞれ選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

8 Xbox 360で発売してほしいタイトル、シリーズ名を3つ教えてください。

9 いままで発売されたものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※特記不正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	23	連載コラム：悪戦苦闘
2	New Game Cross Review	24	攻略X：コンカー：ライブ&リローデッド
3	緊急速報：ファイナルファンタジーXI	25	攻略X：ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～
4	緊急速報：ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	26	攻略X：Forza Motorsport
5	緊急速報：真・三國無双4	27	攻略X：レッド・デッド・リボルバー
6	緊急速報：ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	28	攻略X：スパイクアウト バトルストリート
7	緊急速報：メタルスラッグ5	29	攻略X：KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX
8	Xbox 360特集：ハードウェアを検証する！	30	攻略X：CAPCOM FIGHTING Jam
9	Xbox 360特集：丸山嘉浩氏が語るXbox 360のすべて！	31	攻略X：コンスタンティン
10	Xbox 360特集：マイクロソフトの最前線人物3人に訊く！	32	連載：海外ゲームMANIAX
11	Xbox 360特集：E3注目タイトルをクローズアップ	33	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
12	Xbox 360特集：日米コアユーザー座談会 in E3	34	連載：Phantom Dust LABORATORY
13	X SPECIAL：フレームシティ	35	連載：Hey! Hey! Halo!!
14	X SPECIAL：Sudeki ～千年の涙の物語～	36	連載：ライブアーケードジャーナル
15	X SPECIAL：ビートダウン	37	連載：Xboxコミュニティーライフ
16	X SPECIAL：NINJA GAIDEN Black	38	連載：XboxイデオンSHOP@ファミ通Xbox
17	連載：Team NINJA FREAKS	39	連載：編集長日記
18	Xbox 360ペーパークラフトの作りかた	40	X Schedule
19	読者コーナー：READER'S box	41	X Present
20	連載コラム：Xbox縁日記	42	付録1：Xbox 360ペーパークラフト
21	連載コラム：フランス発Xbox事情	43	付録2：Xbox 360特製ステッカー
22	連載コラム：テレビゲーム研究講義		

表2 購入予定ソフト (Xbox)

1	Atari Anthology (Xbox ワールドコレクション)	9	テクモ クラシックアーケード
2	コール オブ デューティ：ファイネスト アワー	10	NINJA GAIDEN Black
3	コンカー：ライブ&リローデッド	11	ビートダウン
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2003	12	Halo 2 マルチプレイヤー マップ パック
5	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	13	MASTER SLAVE
6	真・三國無双4	14	メタルスラッグ5
7	Sudeki ～千年の涙の物語～	15	RaPaLa Pro Fishing (Xbox ワールドコレクション)
8	ダブルスティール ザ・セカンド・クラッシュ	16	RUNE BRID

表3 購入予定ソフト (Xbox 360)

17	[eM] -eNCHANT arM-	25	デッド ライジング (仮題)
18	カメオ：エレメンツ オブ パワー (仮称)	26	ナインティナイン・ナイツ
19	ギアーズ オブ ウォー	27	パーフェクトダーク ゼロ
20	クロムハウンズ	28	ファイナルファンタジーXI
21	T4 (仮題)	29	ブルードラゴン
22	TEST DRIVE Unlimited	30	フレームシティ
23	DEAD OR ALIVE 4	31	PGR -プロジェクトゴッサムレーシング 3-
24	DEAD OR ALIVE code：Cronus (仮題)	32	ロストオデッセイ

ファミ通Xbox 6月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト『ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～』 北海道／佐藤圭　静岡県／森下勇昭　大阪府／藤田光男
②ゲームソフト『Conker：Live and Reloaded』 東京都／小林亮之　静岡県／鈴木陽祐　長野県／柿澤泰臣
③ゲームソフト『KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX』 宮城県／安田貴二　兵庫県／伊藤裕介　岡山県／木下貴敏
④ゲームソフト『DEAD OR ALIVE Ultimate』 北海道／芳谷直人　秋田県／柿崎淳一　茨城県／小林智樹
⑤ゲームソフト『トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー』 千葉県／中村隆也　埼玉県／石和十一　京都府／山本大介（以上敬称略）



地獄は彼を欲し、
の魂を拒絶する。
彼だけが
未来を救えるにも関わらず・・・
なる・・・。
CONSTANTINE
コンスタンティン
constantine-game.jp
PlayStation.2
XBOX
Marvelous Entertainment Inc.
bits studios
VERTIGO
SCi GAMES
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
株式会社 マーベラスエンターテイメント　東京都渋谷区恵比寿 4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー 27F

ファミ通Xbox 2005 AUG. 8月号
特別定価650円
本体619円



FAMITSU-Xbox 2005 AUG. 8月号
株式会社エンターブレイン
enterbrain

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
雑誌07885-08
4910078850857
00619